PC WORLD VIETNAM 06.2009 67

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

www.pcworld.com.vn

Thế Giới Game

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE

NGƯỜI SÓI PHỤC HẬN

Giá: 14.000 đồng

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó TBT*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

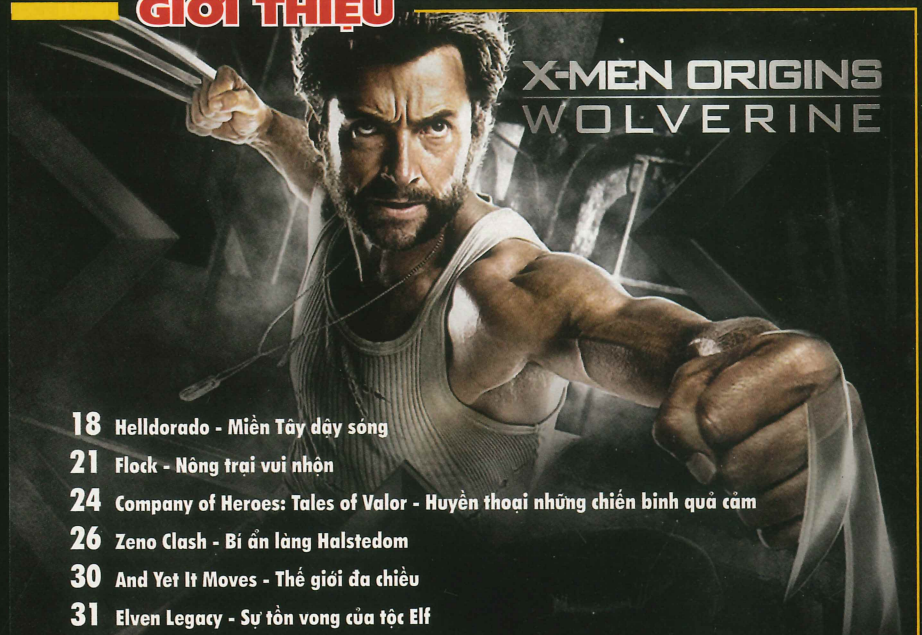
TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

Thế Giới Game
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIỆT NAM

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ THÁNG 06.2009 - SỐ 67

GIỚI THIỆU



18 Helldorado - Miền Tây dậy sóng
21 Flock - Nông trại vui nhộn
24 Company of Heroes: Tales of Valor - Huyền thoại những chiến binh quả cảm
26 Zeno Clash - Bí ẩn làng Halstedom
30 And Yet It Moves - Thế giới đa chiều
31 Elven Legacy - Sự tồn vong của tộc Elf
34 Plants vs Zombies - Xây vườn chống thây ma
35 X-Men Origins: Wolverine - Người sói phục hận
39 Pahelika: Secret Legends - Những truyền thuyết bí mật
40 Dream Chronicles: The Chosen Child - Đứa trẻ được chọn
41 Art of Murder: Hunt for the Puppeteer - Truy lùng kẻ sát nhân
42 Killzone 2 - Vùng chiến sự
44 Excitebots: Trick Racing - Quái xế biểu diễn
46 Broken Sword: Shadow of the Templars - The Director's Cut - Bí ẩn hội kín
48 Klonoa - Giải cứu nữ thần Lephise
49 Little King's Story - Đức vua tí hon
54 Valkyrie Profile: Covenant of The Plume - Bản giao kèo lông vũ
56 Dragon Quest V: Hand of The Heavenly Bride - Lời nguyền xứ Gotha
58 Super Robot Taisen OG Saga Endless Frontier - Du hành vượt thời gian
60 Zubo - Giải cứu Zubalon
62 Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden - Ninja nhí hành động
64 Dynasty Warriors: Strikeforce - Tam Quốc phân tranh
65 Hammerin' Hero - Người hùng làng Benmura
66 Let's Golf! - Anh tài sân Golf
67 Galaga Remix - Đại chiến thiên hà
68 Need for Speed: Undercover - Siêu xe quyết đấu
69 Worms World Party - Sâu đại chiến

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT

Thế Giới Game
Game và giải trí

Niên Giám CNTT-TT Việt Nam
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin thế giới
7 Tin trong nước
8 Nghề game: "Dạy cách ứng dụng công nghệ nhanh"
9 Innov8 2.0: Game nghiêm túc, miễn phí dành cho đào tạo kỹ năng
10 Giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang 5: Cục diện sau vòng loại
11 Granado Espada: Chú trọng phối hợp nhân vật trong hệ thống MCC
12 DLC: Tiềm năng & trở ngại
14 Vẫn chơi được Aion trên đất Việt

SẮP PHÁT HÀNH

70 Need For Speed: Shift - Ông hoàng tốc độ
72 Flyff: Fly For Fun - Nào ta cùng bay
73 Atlantica Online - Khám phá huyền thoại Atlantis
74 Knights In The Nightmare
74 Mysims Racing
74 Overlord II

GAME CŨ

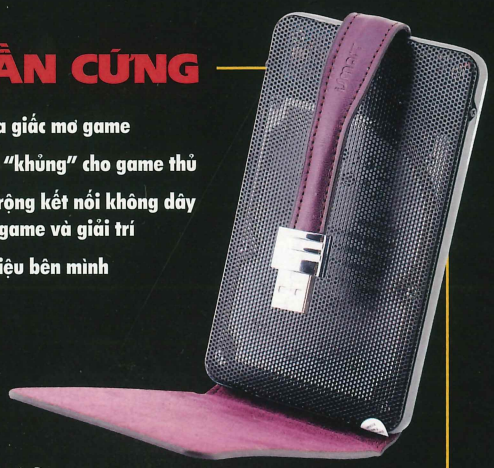
76 DiRT - Tay lái siêu hạng

TRỢ GIÚP

83 Tận dụng hơi máy lạnh để tản nhiệt máy chơi game
84 Hỏi và đáp

PHẦN CỨNG

78 Thỏa giấc mơ game
79 Quà "khủng" cho game thủ
80 Mở rộng kết nối không dây cho game và giải trí
81 Dữ liệu bên mình



SÂN GAME

84 Mê Kratos "Mod" máy PC
86 Những nghệ sĩ tạo sức sống cho game
89 Những khoảnh khắc tuyệt vời của làng game (Phần 2)
92 Blizzard và hiện tượng World of Warcraft
94 Một ngày với Hakkyu Kim

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

Flyff
FLY FOR FUN
www.flyff.com.vn
OPEN BETA 25/05/2009
Vương Quốc bay
Thế giới X-Teen
HOT LINE: 1900 54 54 19
Bản quyền trò chơi thuộc
AEONSOFT
Phân phối độc
quyền tại Việt Nam
VDC-Net2E
VDC

Siêu anh hùng tái đấu

Theo Capcom, phiên bản thứ 2 của trò chơi đối kháng Marvel VS Capcom sẽ xuất hiện cho console vào hè 2009. Tổng cộng sẽ có 56 võ sĩ thuộc Capcom lẫn Marvel tham gia tranh tài như Ryu quen thuộc qua các dòng game Street Fighter, Jill Valentine trong dòng game kinh dị Resident Evil và cả nhân vật Mega Man; phía Marvel sẽ đưa ra các siêu anh hùng rất nổi tiếng như Iron Man, Captain America, Sentinel of Liberty, Weapon of S.H.I.E.L.D, War Machine...

Hiện Capcom vẫn chưa xác nhận việc hỗ trợ công nghệ HD cho Marvel VS Capcom 2 như bản Super Street Fighter II Turbo HD Remix.

Blu-ray ngày càng "nổi"

Giá đĩa game định dạng Blu-ray ngày càng rẻ khiến game thủ PS3 lẫn hãng Sony cảm thấy "dễ thở" hơn bao giờ hết. Theo báo cáo từ NPD, Blu-ray ngày càng trở nên phổ biến trên toàn thế giới. Chỉ trong quý 1/2009, số đầu đọc Blu-ray bán ra tại thị trường Mỹ đạt hơn 400.000, tăng khoảng 72% so với cùng kỳ năm ngoái; doanh thu tương đương 107 triệu USD.

Trong bản báo cáo còn cho thấy số lượng người tìm hiểu về Blu-ray ngày càng tăng, trong quý 1/2009 đã tăng hơn 90% so với 2 quý cuối năm 2008. Bên cạnh đó, số lượng người mua hộp giải mã truyền hình cáp chuẩn Blu-ray (set-top box) cũng tăng nhẹ, từ 5% lên 6%. Được biết, giá cả là một trong những điều được nhiều người quan tâm nhất hiện nay.

NPD cho biết thêm, giá của các đầu đọc Blu-ray đã giảm hơn 1/3 so với năm ngoái, trung bình từ 393 USD xuống còn 261 USD vào đầu 2009 và sẽ còn giảm tiếp xuống tầm 214 USD trong 6 tháng tới.

Nâng cấp Gears of War 2

Theo Microsoft, trò chơi hành động Gears of War 2 do hãng phát hành đã tiêu thụ được hơn 5 triệu bản trên toàn thế giới; nâng tổng doanh số của dòng game này lên hơn 11 triệu bản kể từ khi phát hành. Để kỷ niệm mốc đáng nhớ này, nhà phát triển Epic Games cho biết sẽ tung ra bộ sưu tập nhỏ All Fronts Collection. Trong bộ sưu tập này sẽ có những bản đồ đã được tung ra trước đây và sẽ có thêm 7 bản đồ hoàn toàn mới. Đặc biệt, người chơi sẽ có thêm một chiến dịch chơi đơn mới Road to Ruin. Một số bản đồ mới sẽ có trong bản All Fronts là Allfathers Garden, Memorial, Sanctuary,: War Machine, Highway, Way Station và Nowhere. Dự kiến, Gears of War 2 All Fronts sẽ ra mắt game thủ Xbox 360 vào ngày 28/7/2009 với giá 19,99USD.

PS3 chiếm ưu thế

Theo tạp chí Enterbrain, PS3 của Sony vẫn đạt doanh số cao hơn Wii tại thị trường Nhật trong tháng 4/2009, dẫn đầu thị trường máy giải trí tại Nhật trong 2 tháng liền. Góp công không nhỏ trong việc tăng doanh số của PS3 chính là việc ra mắt bộ phim Final Fantasy VII: Advent Children định dạng Blu-ray, kèm theo đó là bản chơi thử của game nhập vai Final Fantasy XIII sắp được phát hành. Đây là một pha vượt mặt khá ngoạn mục, khi mà hệ máy hiện đang dẫn đầu thế giới là Nintendo Wii phải thất thủ trước PS3 trong 2 tháng vừa qua và có nguy cơ tiếp tục thất thủ trong tháng 5/2009. Theo nhận định của các chuyên gia, việc PS3 vượt trội từ tháng 3/2009 chính là sự ra mắt của Resident Evil 5 và Yakuza 3. Đây cũng là lần đầu tiên PS3 đặt dấu chấm hết cho chuỗi 16 tháng liên tục bị Nintendo Wii dẫn trước. Tổng số PS3 tiêu thụ tại Nhật đến nay khoảng 3 triệu máy, Wii hơn 8 triệu, Xbox 360 khoảng 1 triệu máy.

Hấp dẫn Uncharted 2

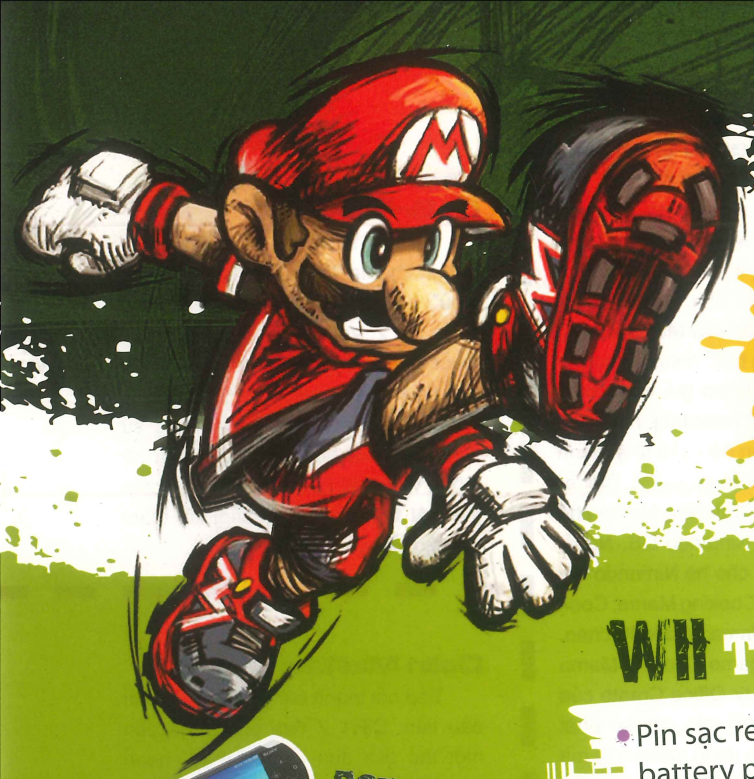
Theo hãng giải trí Sony (SCE), họ sẽ tung ra bản chơi thử Uncharted 2: Among Thieves cho game thủ PS3 vào ngày 26/5/2009 với nhiều tính năng hấp dẫn. Uncharted 2: Among Thieves được hãng Naghty Dog phát triển. Trong Uncharted 2, chế độ phối hợp sẽ hỗ trợ 3 game thủ cùng lúc trong mục chơi theo cốt truyện. Tuy nhiên, sẽ có một số màn buộc game thủ phải "đơn thương độc mã" hoàn tất. Sony cũng cho biết thêm, trong chương trình thử nghiệm này, chỉ có game thủ mua game inFamous mới có cơ hội sở hữu tài khoản tham gia bản demo của Uncharted 2, kéo dài từ ngày 3 - 28/6/2009.

Fallout 3 khai hỏa

Hãng Bethesda sẽ phát hành gói nội dung tải về Broken Steel dành cho trò chơi nhập vai Fallout 3. Cốt truyện của gói tải về mới nhất Broken Steel vẫn diễn ra tại thủ phủ Wasteland nhưng có bổ sung vài địa danh mới như căn cứ Adams Air Force Base, đường xe lửa ngầm Presidential Metro. Người chơi sẽ có thêm một số lựa chọn kể từ tình tiết bị đánh ngất. Phe cánh The Brotherhood of Steel sẽ cứu tỉnh nhân vật và yêu cầu người chơi tìm cách khắc phục những phần thiếu sót để tạo nên một loại vũ khí tên là Tesla Cannon. Bên cạnh đó, Broken Steel cũng sẽ giới thiệu một loại vũ khí mới là súng phun lửa Hellfire Flamethrower. Broken Steel mang đến sự thay đổi của Wasteland bao gồm các rào chắn được dựng khắp nơi, các nguồn nước bị nhiễm xạ v.v... Ngoài ra người chơi sẽ còn phải đối mặt với những đối thủ mới như Feral Ghoul Reaver với sở trường ném lựu đạn vô cùng nguy hiểm. Tuy thế, "đồng sự" Dogmeat sẽ tái sinh, sát cánh hỗ trợ người chơi.

Thief 4 đang phát triển!

Quản lý cấp cao của Eidos, ông Stephane D'Astous cho biết, mặc dù chỉ mới hoàn tất những giai đoạn đầu nhưng đây thực là một dự án hết sức hấp dẫn và nhiều tham vọng. Tuy còn quá sớm để tiết lộ những tính năng đặc biệt của Thief 4 nhưng hiện Eidos Montreal vẫn đang có nhu cầu tuyển thêm các vị trí trong khâu phát triển. Mặt khác, Eidos Montreal vẫn đang phát triển game hành động đầy kịch tính là Deus Ex 3. Hiện chưa có bất kỳ thông tin cụ thể về hệ máy nào sẽ chơi được Thief 4. Tham khảo tại *http://www.eidosmontreal.com*.



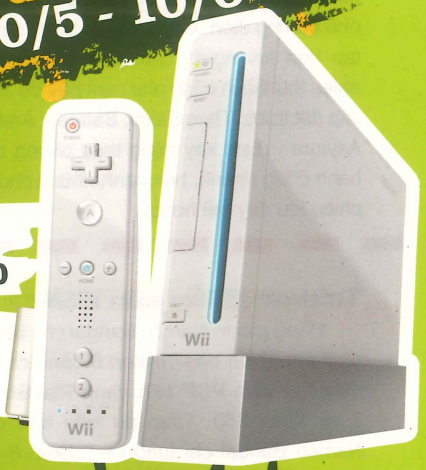
TƯNG BỪNG khuyến mãi nhân dịp Hè 2009

Với nhiều chương trình hấp dẫn

bắt đầu từ ngày 20/5 - 10/6

WII Tặng

- Pin sạc remote (rechargeable battery pack) trị giá **180.0000**
- 5 game tự chọn
- phiếu giảm giá **100.000**

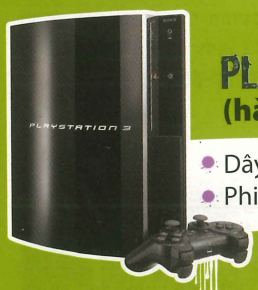


PSP 3000 Tặng

- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Phone tai trị giá **150.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**

PLAYSTATION 3 80 GB (hàng HK hoặc Singapore) Tặng

- Dây HDMI trị giá **250.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**



XBOX 360 60 GB (main jaster) Tặng

- Pin sạc (rechargeable battery pack) trị giá **200.0000**
- 3 game tự chọn
- Phiếu giảm giá **100.000**

PLAYSTATION 2 90006 Tặng

- save 8 Mb trị giá **120.000**
- 5 game tự chọn
- Phiếu giảm giá **100.000**

XBOX 360 ARCADE (main jaster) Tặng

- Pin sạc (rechargeable battery pack) trị giá **200.0000**
- 3 game tự chọn
- Phiếu giảm giá **100.000**

DS LITE Tặng

- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Hộp nhựa trong bảo vệ máy trị gia **100.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**

DS-i (phiên bản tiếng Anh) Tặng

- Miếng dán bảo vệ màn hình trị giá **60.000**
- Phiếu giảm giá **100.000**

MARIO GAME SHOP

Mario Game Shop
117 Hồ Tùng Mậu, P. Bến Nghé, Q. 1
ĐT: 3915 1979 - 3915 1989 / 0909 338 771

Vì số lượng quà tặng có hạn nên chương trình có thể kết thúc sớm

www.vnmario.com

Batman trễ hẹn

Theo Eidos Interactive, trò chơi Batman: Arkham Asylum dành cho PC, PS3 và Xbox 360 sẽ không ra mắt vào ngày 23/6/2009 như dự kiến. Eidos Interactive và Warner Bros. Interactive Entertainment cho biết: "Batman: Arkham Asylum sẽ được ra mắt vào cuối hè 2009. Khoảng thời gian này sẽ giúp chúng tôi đảm bảo chất lượng cao nhất cho game thủ". Được biết, Batman: Arkham Asylum sẽ đưa người chơi vào lúc Batman đang chuyển tên hề Joker điên loạn vào nhà thương điên. Câu chuyện trở nên phức tạp hơn khi người chơi phải đối đầu với nhiều thử thách cũng như cạm bẫy do Joker sắp đặt trước. Theo Eidos, Batman: Arkham Asylum - được xây dựng theo phong cách hành động nhanh, bên cạnh những chuyến phiêu lưu đầy mê hoặc...

Tekken 6 lấn sân PSP

Hãng giải trí Namco Bandai cho biết sẽ có thêm phiên bản Tekken 6 dành cho hệ máy tay cầm PSP bên cạnh PlayStation 3 và Xbox 360. Theo dự kiến ban đầu, Namco Bandai chỉ tung ra Tekken 6 cho hệ "next-gen" console là PS3 và Xbox 360. Nhưng nay Namco Bandai quyết định tung thêm phiên bản cho PSP vào mùa thu 2009. Tekken 6 cho PSP sẽ được tối ưu hóa nhằm đảm bảo sự ổn định. Namco Bandai cho biết: Tekken 6 không chỉ giữ được tất cả các pha hành động như trên console mà sẽ có thêm các màn đấu mới, nội dung và cả vật dụng riêng biệt; game thủ có thể tranh tài qua kết nối không dây.

Được biết, Tekken 6 trên PS3 và Xbox 360 không phải là phiên bản hoàn toàn mới vì đã xuất hiện dưới dạng máy thùng arcade ở Nhật từ cuối 2008. Tuy vậy, bản trên console được làm từ bản nâng cấp Tekken 6: Bloodline Rebellion (cũng được ra mắt trên arcade cuối năm 2008), do đó sẽ chứa đầy đủ nhất những nội dung được Namco Bandai thêm vào game. Chắc chắn khi Tekken 6 cho PSP ra mắt sẽ lại một lần nữa khuấy động giới game thủ mê dòng game đối kháng và có thể là một "đối trọng" cực kỳ nặng ký trước địch thủ Street Fighter IV của Capcom trong cuộc đua "Game đối kháng hay nhất trong năm".

Cooking Mama thành công hơn mong đợi

Dòng game mô phỏng Cooking Mama do hãng Majesco phát hành đã vượt ngưỡng 4 triệu bản bán ra và con số này chỉ tính tại thị trường Mỹ. Theo lãnh đạo của Majesco, ông Jesse Sutton cho biết, dòng game mô phỏng nấu ăn này có giá trung bình khoảng 29,99USD hoặc thấp hơn. Bản Cooking Mama lần đầu đầu phát hành vào 2006, sau đó là Mama 2: Dinner With Friends và Gardening Mama cho hệ máy tay cầm Nintendo DS. Ngoài DS, game còn có cho hệ Nintendo Wii với 2 phiên bản là Cooking Mama: Cook Off và Cooking Mama: World Kitchen. Được biết, dòng game Cooking Mama ban đầu do công ty Office Create của Nhật phát triển. Về sau, với sự phát triển mạnh mẽ của dòng game này mà Office Create đã đổi tên thành Cooking Mama Ltd.

Doanh số Nintendo tăng

Những game do hãng giải trí Nintendo có doanh số ngày càng tăng trên toàn thế giới, mặc dù tại chính nước Nhật đang có chiều hướng giảm đi. Theo đó, những dòng game Nintendo phát triển luôn đạt mức bán ra rất cao, như: Nintendogs đạt hơn 22,2 triệu bản; New Super Mario Bros. khoảng 28,4 triệu bản; Mario Kart Wii vượt mức 15 triệu bản... Mặc dù tình hình bán ra của Nintendo tại quê nhà Nhật Bản đang có chiều hướng giảm rõ rệt nhưng lại đang tăng tại các thị trường khác trên thế giới. Theo thống kê gần đây của Nintendo, doanh thu tăng 9,9% tương đương với 18,5 tỷ USD. Vừa qua, Nintendo cho biết có đến 27 tựa game do hãng phát triển đều vượt mức hàng triệu bản bán ra. Đứng đầu chính là Wii Sports; bản game này được bán riêng lẻ tại Nhật nhưng các thị trường khác đều được bán kèm theo máy Wii. Kể từ khi phát hành vào tháng 11/2006, lượng bán ra hiện nay của Wii Sports đã đạt hơn 45,6 triệu bản, gần gấp đôi "người anh em" Wii Play (22,9 triệu bản). Những dòng game dành cho máy Nintendo DS cũng góp công rất lớn trong việc thúc đẩy doanh thu của Nintendo; chẳng hạn Nintendogs đạt 22,2 triệu bản, New Super Mario Bros. và Brain Age cũng lần lượt đạt 18,4 và 17,4 triệu bản.

Storm of War: Battle Of Britain

Trong Storm of War: Battle Of Britain, game thủ sẽ có cơ hội làm "chủ" bầu trời nước Anh trong Thế chiến thứ 2. Với việc sử dụng các máy thuộc hàng cổ, game đưa bạn đến với các nhiệm vụ mang tính lịch sử cao. Theo nhà phát triển, game được sử dụng kỹ thuật hình ảnh cũng như hệ thống vật lý rất tiên tiến, mang lại cảm giác rất thật cho người chơi khi tham gia vào các cuộc không chiến.

Colin McRae: Dirt 2

Tiếp nối thành công của phiên bản đầu tiên, DiRT 2 đưa game thủ đến một thế giới đua xe "off road" hoàn toàn mới lạ, những thử thách khác biệt rất nhiều so với bản đầu tiên, bên cạnh đó là bộ sưu tập khổng lồ về chủng loại xe. DiRT 2 phát hành trong tháng tới hứa hẹn mang đến nhiều trải nghiệm mới lạ trong mục World Tour, đây sẽ là nơi ẩn chứa những thử thách tột đỉnh dành cho bất kỳ tay lái nào. Hơn nữa, DiRT 2 sẽ hỗ trợ đầy đủ tính năng chơi mạng, giúp game thủ tham gia cộng đồng DiRT dễ dàng cũng như những cuộc tranh tài hấp dẫn.

Virtua Tennis 2009

Với nhiều cải tiến độc đáo, Virtua Tennis 2009 sắp có mặt sẽ mang đến cho game thủ yêu thích thể thao nói chung cũng như bộ môn quần vợt nói riêng những giây phút giải trí hấp dẫn. Đặc biệt với phiên bản 2009, game sẽ tích hợp thêm chế độ World Tour và Online Ranking. Tại đây, game thủ có thể so tài cùng nhau và tranh ngôi vị trên bảng xếp hạng được cập nhật liên tục.

HỘI THẢO "NGÀNH CÔNG NGHIỆP GAME VIỆT NAM"

Sáng 5/6/2009, hội thảo trên sẽ diễn ra tại ĐH Bách Khoa TP.HCM. Đây là cơ hội để giới phát triển game gặp gỡ và tìm kiếm quan hệ, đối tác. Các chuyên gia của Hiệp Hội Phát Triển Game Quốc Tế (IGDA) cùng các công ty game như GameLoft, GlassEgg sẽ trình bày các vấn đề như phát triển game, cơ hội kinh doanh, sản xuất nội dung, tài chính v.v...

ĐỘC BÁ GIANG HỒ CLOSE BETA

Ngày 15/5/2009, trò chơi trực tuyến Độc Bá Giang Hồ (hay còn có tên là "Thập Nhị Chi Thiên" hay "Twelve Sky Online") đã được nhà phát hành Asiasoft Vietnam đưa vào thử nghiệm Close Beta. Đây là trò chơi đậm chất võ hiệp, khởi đầu với 3 môn phái là Thánh Kiếm, Tiêu Dao, Thiên Ma mà người chơi có thể lựa chọn. Các tài khoản thử nghiệm VIP được tặng thêm tiền game và các loại bí kíp trong quá trình chơi. Người chơi phải luyện đến cấp 14 mới có thể bắt đầu học võ công và khinh công.

COCA-COLA: SAMURAI TĂNG LỰC

Nước tăng lực Samurai đã "khoác" tấm áo mới. Theo Cola-Cola, Samurai là một giải pháp năng lượng dành riêng cho phái mạnh trong cuộc chiến với khó khăn, thử thách hàng ngày. Nghiên cứu của hãng này phân tích rằng "mỗi ngày, phái mạnh đều có thể gặp thăng trầm trong công việc, học hành và cuộc sống. Họ bắt buộc phải phải đối mặt và tìm giải pháp để vượt qua những cuộc chiến hằng ngày này". Trên thế giới cũng có không ít các hãng sản xuất nước giải khát, như Dr.Pepper, tung ra sản phẩm dành cho game thủ.

MU VIETNAM: NORIA CHỜ HÈ TỚI

Sự kiện "Bang hội xưng hùng" và "Nâng cấp item miễn phí" sẽ mở màn cho các hoạt động hè của MU trên cụm máy chủ Noria. Theo đó, từ 18/5/2009, mỗi thành viên trong bang hội có cấp độ từ 150 trở lên có thể tham gia sự kiện "Bang Hội Xưng Hùng" trên Noria. Bang hội có tổng cấp độ thành viên cao nhất sẽ giành được giải thưởng trị giá 5 triệu Bac, tương đương 50.000 gold (tiền trong game), các giải dành cho 2 bang hội xếp thứ hai và thứ ba là 3 triệu Bac (30.000 gold) và 2 triệu Bac (20.000 gold). Cùng thời điểm này, để hỗ trợ việc nâng cấp của các thành viên, Trung tâm game MU cũng tổ chức sự kiện "Nâng cấp item miễn phí" tại cụm máy chủ Noria. Website: *http://mu.gate.vn*.

CHINH ĐỒ: KẾ HOẠCH CẬP NHẬT TÍNH NĂNG MỚI

Từ tháng 5-7/2009, Chinh Đồ tiếp tục cập nhật thêm những tính năng quan trọng. Công Hoàng Thành là tính năng nổi bật nhất được ra mắt trong tháng 6. Thập quốc Chinh Đồ giờ đây sẽ có những trận chiến ngoạn mục để tranh đoạt Hoàng Thành. "Chuyển Quốc Gia" chính thức trở thành một tính năng trong game. Người chơi có thể tự do chuyển quốc gia. Theo đó, thập quốc cũng hứa hẹn những cuộc soán ngôi bất ngờ và thú vị. Tính năng "Bang Hội Tranh Đoạt Chiến" sẽ được cập nhật. Các bang hội có thể phát động chiến tranh với nhau để nhận điểm kinh nghiệm. Website: *http://chinhdo.zing.vn*.

WEBGAME TRANH HÙNG THỬ NGHIỆM CLOSE BETA

Ngày 9/5/2009, webgame Tranh Hùng đã ra mắt và bước vào giai đoạn thử nghiệm Close Beta. Nhà phát hành Sunsoft đã ra mắt máy chủ Trường Sơn và game thủ được tặng 100 ASU (tiền game) khi đăng ký tài khoản mới trong ngày 9/5. Các game thủ có thêm cơ hội thi thố với hàng nghìn người chơi khác để chứng tỏ khả năng cầm quân cũng như nhãn quan chiến thuật chiến thuật nhạy bén.

THIÊN LONG BÁT BỘ MỞ CỤM MÁY CHỦ MỚI

Ra mắt vào ngày 9/5/2009, cụm máy chủ Tây Tử Bồng Tâm được xem là món quà Thiên Long Bát Bộ gửi tới game thủ nhân Ngày của Mẹ. "Tây Tử Bồng Tâm" là tuyệt kỹ hàng đầu của Nga My phái, môn phái được thiết kế như một đặc quyền của nữ nhi. Để chào đón cụm máy mới, FPT Online đã tổ chức các hoạt động như Thập Đại Sự Kiện, Võ Học Kỳ Thư và Tài Tử Giai Nhân.

TAAN KHỞI ĐỘNG

Cuối tháng 4/2009, FPT Online chính thức cho tải về game Taan tại trang chủ *http://taan.gate.vn* trong giai đoạn thử nghiệm Close Beta. Taan là một trò chơi trực tuyến nhiều người chơi với thể loại game casual có nhiều nét giống trò chơi Gunbound từng phổ biến tại Việt Nam.

THẾ GIỚI HOÀN MỸ: CHUYỂN MÁY CHỦ TỰ DO

Ngày 16/5/2009, Quang Minh DEC đã công bố cho phép game thủ chuyển máy chủ. "Để đáp ứng mong ước hội tụ của các anh hùng và mỹ nhân trên toàn cõi Thiên Thượng Nhân Gian, Hoàn Mỹ Thành Chủ quyết định kể từ nay sẽ cho phép các nhân vật có thể chuyển máy chủ theo ý nguyện bằng hình thức đăng ký và trả phí di chuyển (60 Kim Nguyên Bảo)", nhà phát hành này đã nêu rõ. Thông tin chi tiết có tại *www.thegioihoanmy.vn*.

BÀI MẬU BINH CỦA ONGAME

Ngày 19/5/2009, VDC-Net2E đã phát hành game Mậu Binh, hay còn gọi là Binh Xập Xám là một trò chơi dân gian vốn rất được ưa chuộng. Từ "xập xám" tiếng Hán là thập tam, tức 13, có nghĩa là mỗi người chơi sẽ sở hữu 13 cây bài trong 52 cây bài Tây. Còn "binh" nghĩa là người chơi cần chia 13 cây của mình thành ba chi (chi đầu 3 cây, chi giữa 5 cây và chi cuối 5 cây) sao cho ba chi đó được xếp theo "độ mạnh" lớn dần về cuối. Chi đầu giống như Lính (yếu), chi giữa Tướng (mạnh hơn) và chi cuối là Vua (mạnh nhất). Nhà phát hành cho biết sẽ dành 100 triệu đồng tiền thưởng cho giải "Ngũ đại cao thủ". Website: *http://www.ongame.com.vn*

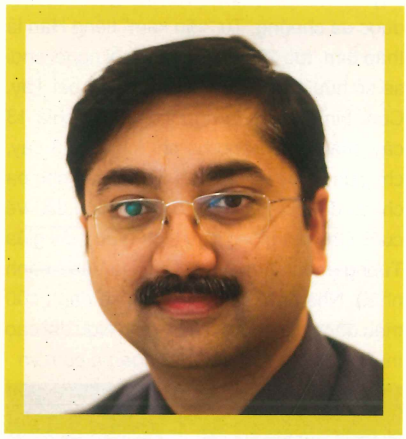
ZING.VN: ĐOẠT GIẢI SAO KHUÊ 5 SAO

Zing.vn, cổng thông tin điện tử tích hợp các dịch vụ giải trí trực tuyến của VinaGame, danh hiệu: Phần mềm Ưu Việt 5 sao tại lễ trao giải Sao Khuê 2009, ngày 24/4/2009 ở Hà Nội. Ngoài ra, VinaGame còn đạt các giải thưởng: Doanh Nghiệp Tiêu Biểu Về Cung Cấp Nội Dung Thông Tin Số; giải pháp Phần Mềm Quản Lý Phòng Máy Internet CSM và giải pháp thương mại điện tử Website Mua Bán *www.123mua.com.vn*.

Đây là lần thứ ba liên tiếp VinaGame được vinh danh tại lễ trao giải Sao Khuê.

Trong khi chương trình NIIT Game Developer nhắm tới việc đào tạo cho bất kỳ ai tốt nghiệp PTTH có quan tâm đến ngành game thì các doanh nghiệp game dường như chỉ mong muốn tuyển các bạn trẻ có căn bản lập trình tốt. TGVT - Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Sanjay Kumar Singh, giám đốc sản phẩm, học viện NIIT.

Nghề game "Dạy cách ứng dụng công nghệ nhanh"



Ông Sanjay Kumar Singh

Ông có thể cho biết mục đích của chuyến công tác tại Việt Nam lần này?

Tôi đến đây để huấn luyện cho các giảng viên game người Việt về nội dung đào tạo của học kỳ IV của chương trình – chủ yếu về game di động.

NIIT Game Developer tuyển sinh ra sao, hiện có bao nhiêu học viên?

Tháng nào chương trình NIIT Game Developer cũng tuyển sinh. Nếu đủ, NIIT sẽ tổ chức các học viên thành 1 lớp. Nếu không đủ, các bạn học viên sẽ đợi tháng sau cho đến khi đủ học viên để mở lớp. Hiện NIIT có 100 học viên, phân thành 4 lớp. Sắp tới vào tháng 10/2009 sẽ có 2 lớp tốt nghiệp. Các giảng viên NIIIT đều có kiến thức toàn diện về mọi môn học của chương trình đào tạo này và họ có thể đứng lớp giảng bất kỳ môn nào.

Sự khác biệt giữa chương trình đào tạo của các trường ĐH về CNTT và Game Developer của NIIT?

Trước hết, đây là chương trình dành cho bất kỳ ai đã tốt nghiệp PTTH và quan tâm đến game dù có thể họ chưa có kiến thức về lập trình. Trong chương trình này, các học viên sẽ vẫn học các môn mà có thể cũng được học ở trường ĐH như Java, C++. Tuy nhiên, nếu như ở ĐH, sinh viên có thể chỉ học một ngôn ngữ lập trình nào đó trong học kỳ này rồi chuyển sang học ngôn ngữ khác trong học kỳ khác (và có khả năng quên đi kỹ năng sử dụng ngôn ngữ đó), thì học viên NIIT sẽ phải sử dụng ngôn ngữ lập trình đã học trong suốt 2 năm đào tạo. Chương trình chú trọng vào việc đào tạo cách nắm bắt, áp dụng công nghệ nhanh chóng để đáp ứng nhu cầu thị trường. Ngoài ra, học viên sẽ học về các công nghệ của riêng ngành game không được dạy nhiều trong các trường ĐH Việt Nam như DirectX, Microsoft XNA Frameworks, J2EE, Flash Light, Brew, v.v... Game là ngành phát triển có qui trình phức tạp nhất trong ngành phần mềm.

Năng lực của học viên Việt Nam?

Tôi hài lòng về năng lực mà các học viên Việt Nam thể hiện. Học viên Việt Nam tỏ ra rất chăm chỉ. Họ khá sáng tạo. Đó là nhận xét của tôi khi xem các bản vẽ (artwork) và hình động (animation) 2D của họ. Tôi nghĩ bên ngoài khả năng lập trình, người Việt Nam còn rất sáng tạo.

Ông có thể cho biết về khả năng tăng trưởng của Ấn Độ trong ngành game? Phải chăng người Ấn ưu tiên đẩy mạnh phát triển CNTT hơn?

Ấn Độ khó có thể so với Hàn Quốc hay các cường quốc khác về game. Tuy nhiên, hiện cũng có nhiều công ty game ở Ấn Độ như India Games, GameLoft, Dhruva Interactive, Games 2 Win... Tuy nhiên, các công ty Ấn Độ chủ yếu thiên về gia công lập trình ứng dụng (application programming) cho game hơn là phát triển toàn diện và phát hành game.

PHI QUÂN

"Trước tiên, phải biết bơi"

Theo các đại diện GameLoft, chỉ riêng lĩnh vực "porting" trong ngành game di động đã đòi hỏi các kỹ sư phải rất am hiểu về nhiều công nghệ để có thể chuyển đổi từ platform (nền tảng) này sang platform khác, độ phức tạp của công việc không thua kém ngành console. Hiện tại GameLoft, phần đông nhân viên làm việc cho mảng porting - làm cho các trò chơi chạy được trên nhiều hệ máy. Nhóm còn lại chuyên về Creation - tạo các trò chơi từ đầu theo yêu cầu của các nhà sản xuất và thiết kế game. Theo GameLoft, kiến thức nền tảng (fundamentals) rất quan trọng; nhân viên cần phải biết lập trình ngay khi tuyển vào. Ông Phùng Viết Hưng, giám đốc sản xuất ví von: "GameLoft tuyển nhân viên lập trình game như tuyển vận động viên bơi lội. Trong giai đoạn đầu, ai cũng phải nhảy xuống hồ và phải biết bơi - bơi kiểu nào cũng được. Tuy nhiên, giai đoạn sau, công ty sẽ giao việc tùy theo sở trường".

Từ trái sang: ông Sebastien Auligny, TGĐ Gameloft Việt Nam; ông Thái Thanh Phong, trưởng lập trình studio; ông Phùng Việt Hưng, giám đốc sản xuất

Innov8 2.0

Game nghiêm túc, miễn phí dành cho **đào tạo kỹ năng**

Trò chơi miễn phí của IBM được dùng trong việc đào tạo kỹ năng quản lý doanh nghiệp trong các tổ chức và trường, viện.

Bà Praeda Boinodiris và đại diện một hãng Bảo hiểm của Mỹ tham gia thử nghiệm Innov8 2.0

Trong khuôn khổ sự kiện Impact 2009, diễn ra từ 2-7/5/2009 tại Las Vegas, Mỹ, IBM đã công bố sẽ cung cấp miễn phí trò chơi nghiêm túc (serious game) Innov8 2.0 cho các trường ĐH của Mỹ. IBM cho biết hãng cũng đã từng cung cấp phiên bản đầu tiên miễn phí cho các trường ĐH.

Việc cung cấp phần mềm này nhằm vào việc đào tạo kỹ năng cho các sinh viên sắp ra trường. Theo IBM, trong tương lai, thị trường sẽ có nhu cầu tuyển dụng người lao động không chỉ am hiểu kinh doanh mà còn cả công nghệ. Innov8 2.0 ra đời không nhằm quảng bá công nghệ mà nhằm đẩy mạnh đào tạo các kỹ năng để khai thác công nghệ đó. Cụ thể, sinh viên các trường đại học sẽ học về quản trị qui trình doanh nghiệp (BPM – Business Process Management) bằng phần mềm này.

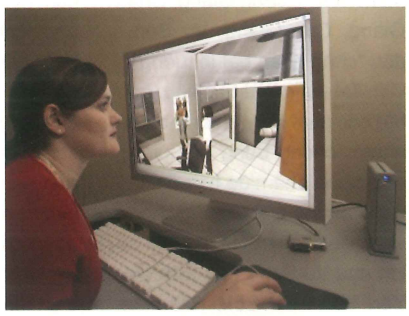
"Người chơi sẽ chơi theo 3 kịch bản trong hoạt động doanh nghiệp là giao thông (traffic), dây chuyền cung ứng (supply chain) và dịch vụ khách hàng (customer service). Trong mỗi kịch bản, người chơi phải phản ứng với các sự kiện diễn ra. Tinh thần cốt lõi của trò chơi là dạy cách tư duy sâu sắc, mang tính tổ chức theo kiểu "quản trị qui trình kinh doanh" và sự ảnh hưởng của lối tư duy này với toàn bộ hoạt động của hệ sinh thái (ecosystem) doanh nghiệp xét theo các tiêu chí lợi nhuận, sự hài lòng của khách hàng và ảnh hưởng môi trường", bà Praeda Boinodiris, giám đốc sản phẩm Game Nghiêm Túc của IBM giải thích.

IBM cho biết Innov8 2.0 là công cụ đào tạo không chỉ cho các trường, viện mà còn cho các đối tác của hãng, dựa trên phương pháp luận tư vấn của IBM; họcũng có một công ty tư vấn là IBM Global Services.

Bà Praeda Boinodiris cho biết IBM là một nhà cung cấp game nghiêm túc chính yếu của thị trường này trên toàn cầu. Năm lĩnh vực chính của dạng game này là các game đào tạo về tiếp thị, xây dựng kĩ năng lãnh đạo, đào tạo kĩ thuật, đánh giá vai trò công việc (onboarding assessment) và game vừa chơi-vừa làm (play at work). Ngoài ra, IBM còn cung cấp game dạy Toán cho trẻ em. "Chúng tôi là doanh nghiệp, không phải là công ty game nhưng dùng game để đào tạo. Năm nay, được biết, sẽ có 56% doanh nghiệp thuộc Fortune 500 của Mỹ dùng game nghiêm túc để đào tạo", đại diện IBM cho biết.

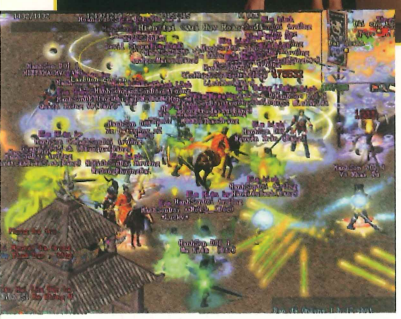
Nhiều người cho rằng đây chính là cách IBM quảng bá công nghệ vào sâu tận các lớp học, nhưng đối với game giới, đây chính là sự nhìn nhận về vai trò hữu ích của game, của các thế giới 3D.

YÊN KHÊ



Giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang 5

Cục diện sau vòng loại



Tính đến hết tháng 5/2009, vòng loại giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang (THĐNB) lần 5 của game Võ Lâm Truyền Kỳ I đã khép lại với 16 cụm máy chủ lọt vào vòng bảng thứ 2 (giải siêu cấp) và 27 cụm máy chủ (giải cao cấp). Đúng như dự báo của giới ... chơi game, các đội mạnh không gặp khó khăn trong vòng đầu.

Chân nhân bất lộ tướng

So với những giải THĐNB trước, hình thức thi đấu "knock out" ngay từ vòng loại của giải năm nay khiến nhiều cụm máy chủ phải dè chừng. Bởi chỉ một sai lầm sẽ khiến công sức của cả trăm người và hàng tháng chuẩn bị "đổ sông đổ bể" trong nháy mắt. Những đội mạnh như Trường Giang, Châu Giang, Cửu Giang, Vu Sơn... đều "chân nhân bất lộ tướng".

Tại vòng loại trực tiếp, hầu hết các cụm máy chủ mạnh đã nhanh chóng bung lực lượng, sức mạnh nhằm đè bẹp đối thủ trong những chiến thắng chóng vánh hoặc chênh lệch điểm số lớn như Vu Sơn - Kim Sơn hay Yến Sơn - Lư Sơn. Rất hiếm trận đấu có được số điểm tích luỹ sít sao như Phượng Tường - Cái Bang hay Ly Sơn - Hoàng Sơn; thậm chí có cụm máy chủ sớm bỏ cuộc khi gặp đối thủ "quá lớn".

Tuy nhiên, các cụm máy chủ có truyền thống như Châu Giang, Trường Giang vẫn khá tự tin khi bước vào giải đấu lần này. Game thủ với danh xưng Excavator, người lãnh đạo cụm máy chủ "vua về nhì" Châu Giang cho biết: "*Năm nay có sự thay đổi lớn về thể thức thi đấu cũng như cách chia hạng thi đấu. Tôi đánh giá những thay đổi này là tốt và mang lại sự hấp dẫn hơn cho giải đấu. Tôi khá tự tin với lực lượng của Châu Giang năm nay. Hy vọng Châu Giang sẽ có được một cuộc lật đổ ngoạn mục trước đội tuyển giàu thành tích nhất (3 lần vô địch) là Trường Giang*".

Điểm qua cục diện các đội giữa hai giải đấu, ngoại trừ Linh Giang đã bỏ cuộc, các đội còn lại đều là những cựu binh của các mùa giải trước. Thật tiếc cho "lính mới" Tung Sơn khi không may mắn trong cuộc đọ sức cùng Hành Sơn, dẫn tới bùng phát một cuộc khẩu chiến không chỉ trên các diễn đàn game mà còn lên cả mặt báo về sự cố "đổi màu" nhân vật trong chiến trường Tống - Kim. Sự kiện này đã khiến nhà phát triển KingSoft, Trung Quốc phải lên tiếng phân xử và sẵn sàng trao 100 triệu cho ai phát hiện ra lỗi game hy hữu này.

Hội ngộ những chiến lược gia

Giải Siêu Cấp là nơi để những "cừu nhân" gặp nhau và giải quyết "ân oán" của các mùa giải trước. Trong bảng này, "biết người biết ta, chưa chắc đã thắng".

Một điều thú vị là sẽ không có một trận chung kết sớm nào giữa 4 đội Vu Sơn, Cửu Giang, Châu Giang, Trường Giang vì các đội này đều được chọn là hạt giống các bảng. Nhưng điều đó không có nghĩa các đội hạt giống sẽ dễ dàng lọt vào vòng trong vì khoảng cách giữa họ và các đối thủ không quá chênh lệch. Với thể thức loại trực tiếp, chắc chắn, các đội yếu hơn sẽ thi đấu với tất cả sức lực để "được ăn cả, ngã về không", hứa hẹn nhiều kịch tính.

Công bằng mà xét, đương kim vô địch Trường Giang vẫn là đội mà bất cứ đối thủ nào cũng e ngại. Mùa giải năm nay, Trường Giang vẫn giữ nguyên dàn chỉ huy đã giành thắng lợi trong những mùa giải trước. Những danh xưng như VôDanhThầnTăng, TrảLạiTênChoEm lại được nhắc đến. Họ vẫn giữ cho mình một phong cách điềm tĩnh đầy khôn ngoan và chưa hề để lộ thực lực trước giải đấu nên các đối thủ vẫn đang phải đoán già đoán non trên các diễn đàn. Đó là chưa kể Trường Giang từ lâu đã sớm nổi tiếng về khả năng tung hỏa mù trước mỗi trận đấu. Do trận đầu Long Giang bỏ cuộc, nên người ta vẫn chưa được thấy lại hình ảnh "sông dài" cuồn cuộn chảy...

Tuy nhiên, trận đấu được mong chờ nhất trong vòng loại lại là giữa Tuyết Sơn và Cửu Giang. Trong khi Cửu Giang là đội hạt giống đang giữ chức á quân của mùa giải trước và có bề dày kinh nghiệm khá sâu thì Tuyết Sơn lại được đánh giá là một đội được kỳ vọng với dàn các tài khoản VIP được trang bị đồ "khủng". Tuy nhiên kết quả trận đấu có phần chứng tỏ một chân lý mà game thủ hay nhắc tới - "*phong độ chỉ là nhất thời, đẳng cấp mới là mãi mãi*" bởi "ông lớn" Cửu Giang vẫn dễ dàng vượt qua "anh lính mới" Tuyết Sơn với số điểm tích luỹ chênh lệch 114398 – 81988.

Sân chơi của những ông lớn trong Võ Lâm Truyền Kỳ không chỉ có oán cừu mà còn là cuộc hội ngộ thắm đượm tinh thần thượng võ. Mùa giải cũng chính là dịp để các bằng hữu dù đang chơi ở bất kỳ bang phái nào cũng có dịp ngồi lại, sát cánh bên nhau trong từng trận chiến để thỏa niềm đam mê chinh phục thử thách. Lãnh đạo đội Trường Giang cho biết "*Trường Giang sẽ thi đấu hết mình nhưng sẽ không quá đặt nặng vấn đề bảo vệ ngôi vô địch của mình. Anh em vẫn sẽ thi đấu bằng kinh nghiệm, chiến thuật mình tích lũy được và không chú trọng vào tài khoản VIP hay trang bị khủng. Niềm vui lại được chiến đấu bên nhau mới là tất cả*".

THANH VĂN

Granado Espada

Chú trọng **phối hợp nhân vật** trong hệ thống MCC

TGVT-Thế Giới Game đã từng phỏng vấn qua email nhà thiết kế game Hakkyu Kim trong số tháng 9/2007 (ID: G0709_20). Ngày 15/5/2009, TGVT-TGG tiếp tục phỏng vấn độc quyền, trực tiếp ông tại văn phòng của FPT Online TP.HCM nhân sự kiện FPT Online trở thành phà phát hành độc quyền game Bá Chủ Thế Giới – Granado Espada (GE) tại Việt Nam.

Thưa ông! Ông thích chơi game gì và hàng ngày thường chơi game nào?

Hai trò chơi tôi thích nhất là Starcraft và Street Fighter 2. Trong cuộc sống và công việc hàng ngày, tôi không có nhiều thời gian nên chỉ giải trí bằng game console, chủ yếu là Nintendo DS.

Có phải các nhân vật trong GE lấy cảm hứng từ Street Fighter?

Đó chỉ là sự trùng hợp. Ý tưởng tạo ra các RNPC (nhân vật tuyển mộ được) đến từ các nhà thiết kế của IMC Games.

Về cách trang bị vũ khí và giáp trụ trong GE, hầu như các nhân vật đều rất đa năng – có khả năng sử dụng nhiều loại vũ khí khác nhau nhưng game không có nút trang bị nhanh mà người chơi bắt buộc phải dùng chuột để kéo vũ khí từ kho đồ, người chơi sẽ chậm hơn trong quá trình thi đấu PvP. Ông có thể cho biết lý do?

Cách thiết kế này buộc người chơi phải khai thác kết nhóm 3 người của mỗi gia đình khi "hành tẩu" trong game. Chẳng hạn, bạn sử dụng đội hình gồm một Trinh Sát (Scout), một Chiến Binh (Fighter) cầm kiếm khiên và một Chiến Binh cầm trường thương. Nếu bạn muốn đổi cách đánh từ chịu đòn sang đánh diện rộng thì bạn phải chuyển từ Chiến Binh kiếm khiên sang Chiến Binh trường thương. Nếu như chúng tôi thiết kế 1 nhân vật có khả năng đổi vũ khí nhanh thì có lẽ người chơi sẽ chỉ cần đi 1 con chứ không cần đi 3 con một lúc nữa. Cách thiết kế này cũng giống như cách bạn chơi game đấu võ Tekken: người chơi chuyển nhanh các đấu sĩ của mình vào sàn đấu. Thiết kế này chú trọng hệ thống điều khiển đa nhân vật MCC (Multi-character Control)

Trong phiên bản 2.9 Pre-Close Beta, IMC đã hạ thấp tỉ lệ rơi đồ; đưa vật liệu về shop của NPC Smith ở thành phố Rebodeoux, chắc để chống lạm phát trong game. Tuy nhiên, ở phiên bản Việt Nam, các RNPC khi thu phục được lại có level khởi điểm quá cao so với level tại các server như Singapore, Mỹ. Liệu cách làm này có tạo điều kiện cho các game thủ mạnh cày tiền?

Phiên bản 2.9 đã tung ra đồng feso; có những món đồ bạn chỉ có thể mua bằng đồng feso. Vì vậy, nếu có "cày" được nhiều đồng vis, bạn cũng chưa chắc mua được đồ feso. Hơn nữa, sau khi trao đổi với FPT Online, phiên bản CB đã đưa các level khởi đầu của các RNPC về các mức cũ như các phiên bản khác trên thế giới.

Có người nói rằng, ông có ý tưởng thiết kế Granado Espada trong một chuyến du lịch châu Âu sau khi phát triển xong Ragnarok?

Sự thật là trong khi đang (chứ không phải sau khi đã) phát triển Ragnarok, tôi đã đến dự triển lãm game London ECTS (European Computer Trade Show) và có cảm hứng từ những nét văn hóa, kiến trúc của thành phố này và nghĩ tới Granado Espada.

Trong ngày 15/5/2009, ông Hakkyu Kim đã trả lời hơn 20 câu hỏi trực tuyến của các game thủ Việt Nam. Bạn có thể xem lại nội dung phỏng vấn này tại http://ge.gate.vn.

PHI QUÂN

DLC
Tiềm năng & trở ngại

Downloadable Content (DLC) là ý tưởng không quá mới trong ngành công nghiệp game, và hầu hết các tựa game gần đây đều xem DLC là một trong những tiêu chuẩn của mình. Các gói nội dung tải về này không chỉ làm trò chơi thêm phần hấp dẫn, mà còn là yếu tố mang lại doanh thu không nhỏ cho các hãng phát hành game và đặc biệt là dịch vụ phân phối.

Nguồn doanh thu tiềm năng

DLC là tên gọi chung cho các nội dung bổ sung được tải về từ mạng cho một trò chơi, được phát triển bởi chính các hãng game hoặc do cộng đồng các fan thực hiện. Phạm vi bài viết sẽ chỉ đề cập đến những DLC do các hãng phát triển tung ra thông qua các dịch vụ như Xbox Live, PlayStation Network và Wii Connect. Sự phát triển vượt bậc của Internet đã cho phép những gói nội dung tải về không còn là độc quyền của những game PC, mà nó đã lấn sân các hệ máy console với các dịch vụ tích hợp của Microsoft, Sony và Nintendo. DLC cũng đáp ứng những nhu cầu mới của game thủ đối với các tựa game, bên cạnh cuộc phiêu lưu chính vẫn mong muốn những nội dung bổ sung để gia tăng những trải nghiệm của mình trong trò chơi. Đặc biệt ở những thể loại game có nhiều chế độ chơi như bắn súng góc nhìn thứ nhất, các DLC càng tỏ ra hấp dẫn với các gói bản đồ mới, lớp nhân vật hoặc vũ khí bổ sung.

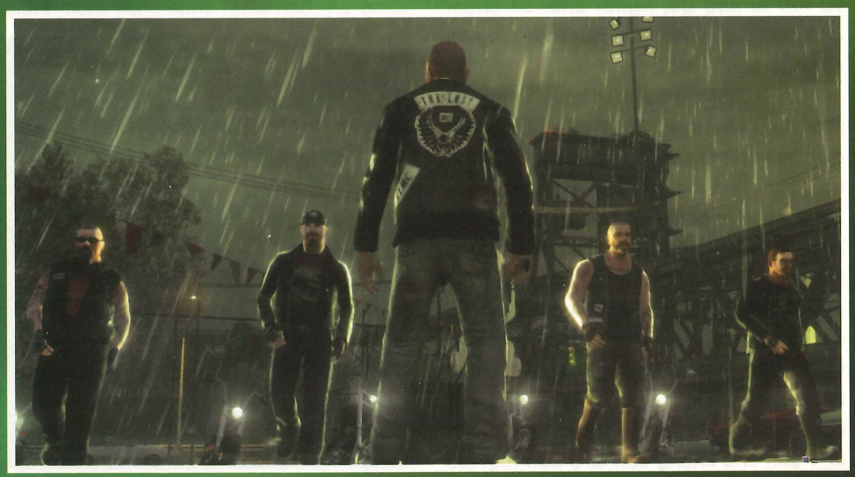
Thể loại hành động phiêu lưu dạng tự do và nhập vai cũng là "thiên đường" dành cho các DLC, với việc tung ra các chương hồi và thế giới mới cho các nhân vật phiêu lưu tiếp. The Lost and Damned là một DLC điển hình qui mô lớn của GTA IV, vốn được thiết kế theo dạng chương hồi hoàn toàn mới nằm bên trong thế giới có sẵn là thành phố Liberty của trò chơi gốc. Ở trường hợp này, nhà phát hành Rockstar Games có thể gia tăng doanh số của trò chơi gốc của mình thông qua một gói nội dung bổ sung hấp dẫn, trong khi đó hãng hưởng lợi nhiều nhất là Microsoft khi phân phối bản mở rộng này độc quyền qua Xbox Live Marketplace dạng thu phí tải về. Có thể nói, những lợi ích từ DLC đem về không nhỏ nhất là khi chi phí phát triển chúng thấp hơn nhiều việc thực hiện một tựa game hoàn toàn mới.

Trong ba dịch vụ phân phối các DLC trên console, kẻ khởi động sớm nhất có thể được xem là Xbox Live Marketplace của Microsoft. Ra đời từ thế hệ Xbox đầu tiên, Xbox Live nổi tiếng với một cộng đồng trực tuyến khá lớn từ những tựa game bắn súng của mình, đặc biệt là dòng Halo. Đến thế hệ Xbox 360, những fan trung thành của Xbox Live này cũng trở thành "khách hàng thân thiết" của những nội dung tải về từ Xbox Live Marketplace, đặc biệt là những tựa game Xbox Live Arcade với giá khá dễ chịu là 5USD cho game làm lại (remake) và 10USD cho những game hoàn toàn mới. Sony và Nintendo khởi động chậm hơn với PlayStation Network và Wii Connect, mà nếu so sánh về số lượng thành viên của dịch vụ trực tuyến thì Microsoft hoàn toàn chiếm thế thượng phong với 17 triệu người sử dụng Xbox Live và những dịch vụ mà nó mang lại, trong đó đặc biệt là những gói nội dung tải về. Đây là nguồn thu không nhỏ đối với Microsoft, đặc biệt là khi tiềm năng từ những DLC được các hãng phát triển và phát hành game nhận thấy và khai thác.

Không dễ "ăn"

Tuy đầy hứa hẹn, nhưng DLC vẫn có những rào cản nhất định để trở thành mối quan tâm hàng đầu của những nhà phát triển lẫn game thủ. Đầu tiên có thể kể đến là việc định giá của một DLC rất "vô chừng", chúng không chỉ phụ thuộc vào hãng phát triển mà còn vào dịch vụ phân phối các gói nội dung này. Với Microsoft, dịch vụ Xbox Live của họ hiện có khá nhiều mức giá dành cho một gói nội dung tải về, từ 5 USD đến 20 USD (được qui đổi thành những Microsoft Points). Vấn đề nằm ở chỗ, người chơi khi tiếp cận những gói nội dung không thể biết trước mình sẽ chơi những gì cho đến khi trả tiền và tải về. Vì thế, cách duy nhất để họ chắc chắn gói nội dung bổ sung thực sự đáng tiền là dựa vào sự thành công của tựa game gốc.

The Lost and Damned của GTA IV là một trong những gói nội dung tải về có qui mô tương đương như một bản game mới và được định giá 20 USD. Đây có thể xem là một trong những DLC xứng đáng với số tiền bỏ ra nhưng số lượng những DLC dạng này lại không nhiều. Hầu hết



các nội dung tải về đều chỉ là những chi tiết nhỏ trong game như vũ khí, bản đồ, lớp nhân vật, avatar... và được định giá 5 USD cho mỗi nội dung này. Ngoài ra, những tựa game Xbox Live Arcade (XBLA), vốn có chất lượng rất "khó đoán", ví dụ tựa game giải đố Braid có cách chơi khá hay và cách mạng so với một game arcade có giá 15 USD. Trong khi đó, cũng một tựa game khác đồng giá là Death Tank lại có chất lượng khá tồi. Đây đều là những tựa game nguyên bản, hoàn toàn mới chứ không phải những nội dung bổ sung cho các tựa game chính thức trên các hệ máy. Vì không thể tin tưởng vào chất lượng chung của những game XBLA, phần lớn người chơi chỉ tải về những gói bổ sung của những tựa game danh tiếng.

DLC: Tương lai còn ở phía trước

Ngoài Microsoft với Xbox Live Marketplace, Sony và Nintendo cũng có những dịch vụ riêng của mình để cạnh tranh ở thị trường các gói nội dung tải về này. PlayStation Store của Sony ra đời với những tính năng tương tự như Xbox Live Marketplace và hiện đa số những nội dung được đưa lên "cửa hàng ảo" này đều thuộc những tựa game trên PS3 của Sony. Về phía Nintendo, hãng game hàng đầu Nhật Bản cũng không bỏ qua thị trường DLC màu mỡ này bằng cách "tái chế" những tựa game trên hệ NES và đưa lên dịch vụ Wii Shop Channel của mình.

Ngoài hai thể loại bắn súng và nhập vai vốn có bộ sưu tập DLC phong phú, những tựa game âm nhạc như Rock Band và Guitar Hero cũng tận dụng được khá nhiều những dịch vụ trực tuyến để tung những bài hát mới dành cho game thủ trổ tài; Rock Band liên tục cập nhật bài hát mới hàng tuần và số tiền bỏ ra để tải toàn bộ những bài hát có thể ngang với giá của trò chơi gốc.

Rõ ràng, những gói nội dung tải về sẽ là một mô hình kinh doanh béo bở nếu những nhà phát triển game và các dịch vụ chịu bắt tay với nhau để thực hiện một chính sách chung về dung lượng, giá cả của các DLC trước khi tung ra. Sự thống nhất của hai bên, đồng thời cải tiến cách thức giới thiệu, quảng bá các DLC sẽ góp phần thúc đẩy khuyến khích game thủ đầu tư vào những gói nội dung hấp dẫn này.

CẨM TÚ

Vẫn chơi được **Aion** trên

Những tựa game online "bom tấn" thường bị hạn chế dịch vụ về mặt địa lý trên toàn cầu. Nhưng không có nghĩa là người Việt Nam và nước ngoài tại Việt Nam không thể chơi game trên các máy chủ đặt tại Mỹ, Trung Quốc hay Hàn Quốc. Game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi Aion của NCSoft là 1 ví dụ.

Người Hàn chơi Aion trên đất Việt

Mặc dù đang theo học ngành Việt Nam Học tại TP.HCM, Lee – một sinh viên Hàn Quốc đến từ Pusan, vẫn dành chút thời gian cho game trực tuyến. Anh bạn tên Park người Seoul trọ cùng nhà – một sinh viên trao đổi ngành tiếng Anh - cũng là fan của Lineage 2, Guild Wars, Ragnarok. Giờ đây, họ đang muốn chơi thử Aion do NCSoft phát triển và phát hành tại Hàn Quốc. Aion Hàn Quốc thương mại hóa từ tháng 11/2008. Aion Trung Quốc thương mại hóa từ cuối tháng 4/2009. Dự kiến Aion châu Âu và Aion Mỹ sẽ được thử nghiệm vào cuối 2009.

Vấn đề là liệu họ có thể chơi game Aion Hàn trên đất Việt được không? Sau ba ngày tải phần mềm cài đặt trò chơi Aion từ *http://aion.plaync.co.kr* và cập nhật các bản vá, Lee nhờ một người quen ở Hàn Quốc kích hoạt tài khoản. Trò chơi Aion là tựa game trực tuyến "bom tấn" của hãng NCSoft vừa được phát hành tại Hàn Quốc từ cuối 2008. Người bạn của Lee kích hoạt tài khoản bằng số điện thoại di động vào số CMND của mình. Ở Hàn Quốc, các hệ thống xác nhận định danh đều liên thông với nhau nên những ai đăng ký chơi game không thể khai số giả. Trong trường hợp kích hoạt tài khoản chơi game, hãng game dựa vào số CMND và số điện thoại di động trong cùng 1 hợp đồng thuê bao di động. Vì vậy, nếu như ai đó từng nhờ ba mẹ đăng ký số điện thoại bằng số CMND của phụ huynh thì họ sẽ không thể dùng số điện thoại đó để đăng ký kích hoạt tài khoản cùng số CMND của chính người chơi đó. Kích hoạt tài khoản bằng điện thoại di động là cách làm phổ biến trên hầu hết các thị trường game trực tuyến trên thế giới. Nếu thành công, hệ

đất Việt

thống game sẽ gửi tin nhắn chứa thông tin kích hoạt vào điện thoại di động của người đăng ký chơi.

Câu trả lời rồi cũng có. Lee và Park kích hoạt được tài khoản và chơi được Aion Hàn từ Việt Nam. Aion là trò chơi tính phí theo thời gian sử dụng dịch vụ. Với bất kỳ ai mới chơi như Lee, Aion cho phép chơi miễn phí tổng cộng 5 tiếng trong 3 ngày liên tiếp và giới hạn cấp độ cao nhất có thể luyện được là level 7.

Người Việt chơi Aion quốc tế

Park và Lee chỉ có 2 tài khoản chơi Aion Hàn Quốc. Nhưng một game thủ người Việt nọ với danh xưng (nick) là "G4m3r" trên một diễn đàn nọ có đến cả chục tài khoản trên cùng server Hàn. Dĩ nhiên không chỉ có game thủ này biết chơi Aion mà trên các diễn đàn game Việt Nam có không ít người hay đúng hơn là cả một cộng đồng hay chơi game online ngoài nước. Và họ không nhất thiết phải biết tiếng Hàn. Nhưng họ biết cách đăng ký được tài khoản trên các server game Hàn. Dĩ nhiên, họ không chỉ chơi game trên "đất" Hàn mà còn chơi trên các server của Nhật, Singapore, châu Âu, Bắc Mỹ...

Một ví dụ chính là mục (box) Game Nước Ngoài tại diễn đàn *www.gamevn.com*. Trong diễn đàn này chứa các mục con của các game trực tuyến nổi tiếng thế giới như Lineage 2, World of Warcraft, Granado Espada, Rohan... Hiện tại, trong mục "AION" của diễn đàn này, các game thủ Việt Nam đang cùng chơi Aion trên server Trung Quốc. Trong mục này chứa thông tin tải phần mềm cài đặt (có giao diện tiếng Anh) cũng như cách hướng dẫn đăng ký tài khoản trên website tiếng Trung của nhà phát hành Aion Trung Quốc.

Việc chơi game trên các server nước ngoài, theo các game thủ, bắt nguồn từ việc yêu thích cái mới, cái đẹp. Một động lực khác chính là trải nghiệm game. "Chơi game trên server nước ngoài, ta có thể gặp được nhiều bạn chơi thông minh và sáng tạo", một game thủ Việt cho biết. Ở một góc độ khác, chơi game trên server nước ngoài "né" được qui định hạn chế 5 giờ chơi. Các bạn trẻ cũng có thể thực tập ngoại ngữ trên các server quốc tế.

Việc chơi game quốc tế cho phép người chơi đi cùng thời đại, chơi những trò chơi mới nhất. Tuy nhên, vì là chơi "chui", nên các game thủ Việt thường không được hỗ trợ chính thức. Các khó khăn thường thấy chính là qui trình đăng ký tài khoản cũng như thanh toán phí dịch vụ. Do không được hỗ trợ tốt nên game thủ Việt thường chỉ là các nhóm thiểu số và thường "chơi không lại" các nhóm game thủ tại thị trường sân nhà.

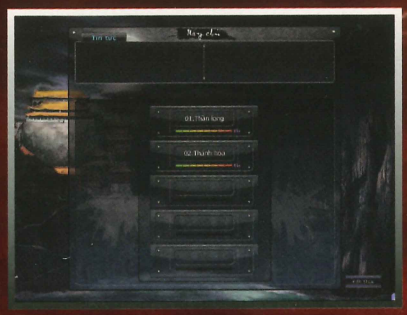
Game online quốc tế: Chơi hay không?

Đến nay, có nhiều quan điểm ủng hộ và phản đối việc chơi game online quốc tế. Những người ủng hộ chủ yếu đam mê những điều mới lạ, tìm tòi, khám phá và thử nghiệm. Những người phản đối chủ yếu không thích sự mất cân bằng do game thủ Việt không được hỗ trợ tốt, như đã nói ở trên. Xét cho cùng, công nghệ và luật lệ chưa chắc đã ngăn cản được chúng ta (các game thủ) đến với trò chơi mình yêu thích. Tuy nhiên, game thủ tỉnh táo biết "gạn đục, khơi trong", hay nói nôm na là những cái gì tốt đẹp thì giữ lại, còn những cái gì "xấu xa, lạc hậu" thì loại bỏ.

YÊN KHÊ

Độc Bá CLOSED BETA
NGOÀI SỨC TƯỞNG TƯỢNG

Vào 14h00 – ngày 15/05/2009, Độc Bá Giang Hồ chính thức Closed Beta đã giải tỏa "cơn khát" bấy lâu nay của game thủ. Khi sever đầu tiên- Thần Long mở cửa và chỉ vài phút đâu tiên đã đầy khiên cho những game thủ chậm chân vào server phải cố gắng chen chân vào server. Và chỉ vài phút sau đó Asiasoft đã tiếp tục mở server thứ 2- Thánh Hỏa và cũng như sever Thần Long đã đông đảo game thủ gia nhập và nhanh chóng đầy server.



Server báo đầy

Sức nóng của Độc Bá tăng dần khi còn rất nhiều game thủ đành ngậm ngùi tiếc nuối khi chưa thể gia nhập cuộc chơi và phải chờ đợi để có thể đăng nhập vào game.

Tiêu Dao Thành của phái Tiêu Dao được đông đảo game thủ lựa chọn

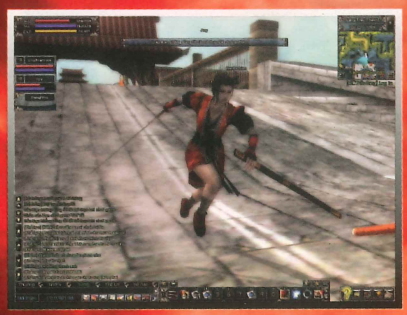
Trên hầu hết các diễn đàn game online, nhiều game thủ rất "bức xúc" về tình trạng không gia nhập được Server nào vì không còn "đất" để chen chân vào. Những game thủ may mắn được tham gia vào thế giới Độc Bá cho biết: "Server Thần Long vừa mở thì lập tức trong vòng vài phút là đầy ắp các game thủ tham gia. Server Thánh Hỏa cũng tương tự khi mình chỉ chậm chân 1 phút thôi"

Lãng Tiêu Thành – ngôi nhà chung của Thánh Kiếm Môn

Bên trong game, 3 thành trì của 3 môn phái đã đầy ắp các môn đồ, việc train level – dù khá nhanh chóng trong Độc Bá cũng gặp 1 số khó khăn do số lượng người chơi quá đông. Kênh chat trong game liên tục xuất hiện "Quái đâu hết rồi!"

Sau đây là một số hình ảnh Độc Bá trong ngày ra mắt đầu tiên:

Xích Viêm Thành huyền bí của Thiên Ma Giáo

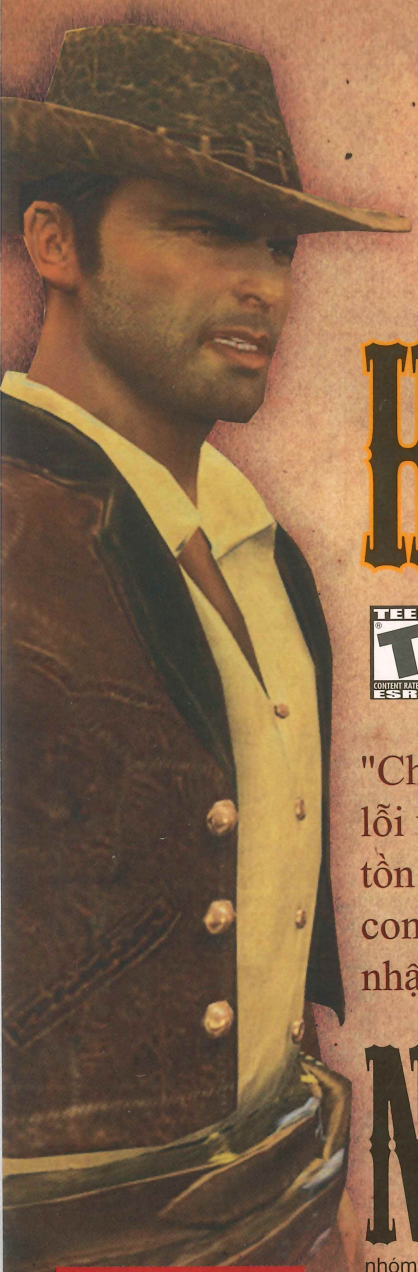


Như vậy, chỉ mới ngày đầu khai môn, Độc Bá đã thu hút được một số lượng lớn game thủ tham gia. Điều này đã tạo nên thành công bước đầu, là bàn đạp để Asiasoft nói chung và Độc Bá nói riêng phấn đấu nhiều hơn nữa để đáp lại thịnh tình của game thủ.

Các game thủ còn lại thì sao? Các bạn đã sẵn sàng cùng tham gia để trở thành Độc Bá với chúng tôi chưa? Mọi chi tiết về game xem thêm tại

www.docba.vn

Độc Bá
Online
"Hot Girl" SAM
và Độc Bá Giang Hồ
Là một cô gái dễ thương, xinh đẹp và tài năng, " hot girl" Sam hiện đang nổi đình nổi đám trong giới teen với vai trò là người mẫu quảng cáo cho nhiều sản phẩm nổi tiếng.Mật độ xuất hiện của Sam vẫn liên tục trên các tạp chí như Tiếp Thị Gia Đình, Thanh Niên tuần san, Tiêu Dùng, 2!. Vừa qua Asiasoft đã kết hợp với Sam cho ra mắt bộ sưu tập Cosplay "Đôc Bá Giang Hồ"
07/06
CLOSED BETA 2
KHÔNG RESET NHÂN VẬT
Phát hành bởi
ASIASOFT
PLAY@PARK
The World of Play
Gigassoft



HELLDORADO

Miền Tây dậy sóng

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

"Chứa nhiều điểm mới và hay trong lối chơi, song những lỗi vụn vặt cùng cơ chế điều khiển kém hiệu quả vốn đã tồn tại ở hai phiên bản trước lại một lần nữa khiến đứa con tinh thần của Spellbound vẫn không được các fan đón nhận trọn vẹn"

HELLDORADO	
PHÁT HÀNH	Viva Media
PHÁT TRIỂN	Spellbound
THỂ LOẠI	Chiến thuật
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	09/04/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 4 2GHz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 3GB, Windows XP/ Vista, 1 DVD

Năm 2001, người chơi yêu thích thể loại chiến thuật theo phong cách của sêri Commandos có dịp thay đổi không khí với tựa game Desperados: Wanted Dead or Alive. Bối cảnh chiến tranh thế giới được thay thế bằng những màn trình diễn tuyệt vời của chàng cao bồi John Cooper cùng nhóm bạn tại miền Viễn Tây hoang dã và bụi bặm. Dù lối chơi chưa hoàn thiện nhưng game vẫn giành được những thành công nhất định do 2 yếu tố lạ và hiếm lúc bấy giờ. Năm 2005, phiên bản Desperados thứ 2 mới trình làng, viết tiếp chuyến phiêu lưu của Cooper chống lại tên trùm băng đảng Lester Lloyd Goodman. Đồ họa 3D đã thổi vào game một luồng gió mới, nhưng do lối chơi khập khiễng và độ khó quá cao nên Desperados 2 khá kén game thủ. Không bỏ cuộc, 4 năm sau SpellBound tiếp tục tung ra phiên bản thứ 3 với tên gọi hoàn toàn mới và khá mời gọi: Helldorado.

Cooper tái xuất

Cốt truyện của Helldorado tiếp nối những sự kiện trong phiên bản Desperados 2: Cooper's Revenge. Tên trùm Lloyd Goodman bị hạ, đế chế của hắn cũng sụp đổ theo và tưởng chừng Cooper sẽ được hưởng những ngày tháng an bình. Thế nhưng một biến cố mới lại xảy ra: người bạn già Doc McCoy của Cooper bị bắt cóc và đầu độc. Đứng sau âm mưu này chính là vợ của Goodman, mụ muốn anh thực hiện một số phi vụ để đổi lấy sự tự do và thuốc giải cho Doc. Sự việc trở nên phức tạp hơn khi Cooper phát hiện bà ta chỉ là con rối trong tay El Cortador - tên đồ tể rất có thế lực trong đội quân săn tiền thưởng (Bounty Hunter). Hắn muốn lợi dụng Cooper để gầy dựng lực lượng nhằm thống trị hệ thống đường sắt vốn rất béo bở dưới thời Goodman. Liệu Cooper sẽ làm cách nào để vừa cứu mạng Doc vừa ngăn chặn dã tâm của El Cortador khi những nhiệm vụ mà anh miễn cưỡng thực hiện đã khiến Cooper và các bạn trở thành mục tiêu bị truy nã gắt gao khắp vùng Viễn Tây? Đây là câu hỏi mà bạn phải rất khó khăn để tìm được lời giải đáp.

Vẫn khó như xưa...

Nhân vật chính Cooper dù phải gọi Lucky Luke bằng thầy nhưng không ai có thể vượt qua tốc độ bắn của anh tại miền Viễn Tây này. Ngoài tài điều khiển súng, anh còn sử dụng dao điêu luyện và có một chiếc đồng hồ phát ra tiếng nhạc thánh thót nhằm thu hút sự chú ý của kẻ địch. Trong chuyến phiêu lưu lần này, bạn sẽ gặp lại Cooper cùng 5

người bạn quen thuộc của mình. Họ có những kỹ năng riêng và bổ sung khiếm khuyết cho nhau khi thực hiện nhiệm vụ. Đối với những tên háo sắc, đã có cô nàng Kate O'Hara. Kate thủ sẵn một hộp phấn tẩm thuốc độc và có thể giả vờ ngất xỉu, lôi kéo đối phương tụm lại để bạn dễ dàng hạ gục. Ngoài ra còn chuyên gia thuốc nổ Sam Williams, chiến binh da đỏ HawkEye bắn cung bách phát bách trúng, bác sĩ đồng thời là tay bắn tỉa khét tiếng Doc McCoy, đối thủ một thời Pablo Sanchez có thể cho đối phương "an giấc ngàn thu" chỉ bằng một cú vỗ tay. Tuy nhiên trong nhóm chỉ Sam, Kate và Doc có khả năng trói kẻ địch, bẻ khóa và phun thuốc mê phải nhờ đến Doc, HawkEye hành động lén lút, mang vác vật nặng là công việc chủ yếu của Pablo và Cooper ... Tùy tình huống mà bạn phải sử dụng nhân vật cùng kỹ năng của họ một cách đúng lúc, đúng chỗ.

Các màn chơi của Helldorado vẫn thuộc hạng siêu khó. Hầu như màn nào bạn cũng phải đối mặt với một hàng rào chắng chịt quân lính, những tên săn tiền thưởng và đông đảo người dân trong thị trấn. Nhiệm vụ của bạn thường là tiến đến đích được quy định trước mà không bị phát hiện với một số nguyên tắc như tránh để nhân vật lọt vào phạm vi quan sát của đối phương, không được hạ thủ đối với quân đội, thường dân và phải làm tất cả mọi việc càng lén lút càng tốt. Thật hài hước khi ngoài khẩu súng bắn tỉa của Doc, hầu như bạn không có cơ hội dùng "hàng nóng". Thay vào đó là các vũ khí thô sơ như thuốc mê, cung, búa hay những viên đá cuội ven đường. Bởi chỉ 1 phát súng vang lên thường đồng nghĩa với việc bạn bị lộ tẩy, thiệt mạng và nhiệm vụ thất bại. Khó đến nỗi người viết phải sử dụng phím nạp nhanh (quick load) hơn chục lần mới tìm ra cách vượt qua được một đoạn nhỏ trong màn chơi và vội vàng lưu lại game (quick save) nếu không muốn công sức của mình đổ sông đổ biển. Trên đầu mỗi đơn vị đều có các biểu tượng (icon) tương ứng với đặc tính của đơn vị đó. Hình chiếc ly là những tên mê rượu, đôi môi là những kẻ dễ dàng trở thành nạn nhân của Kate, nốt nhạc tượng trưng cho đối tượng có thể bị thu hút bởi chiếc đồng hồ của Cooper. Dựa vào những icon này bạn sẽ biết nên dùng nhân vật nào để đối phó.

Helldorado bổ sung một đặc tính mới rất đáng giá: hành động liên hoàn (combo). Hai nhân vật bất kì sẽ phối hợp với nhau nhằm tung ra một đòn tấn công hiệu quả. Chẳng hạn Cooper và Sam có thể cùng xông lên hạ gục 4-5 địch thủ một lúc, HawkEye có khả năng bắn đi một mũi tên kèm thuốc mê của Doc làm mê man đông đảo đối phương ở khoảng cách xa. Ngoài ra còn có cơ chế hành động nhanh (Record Quick Action - RQA) khá hữu dụng. Khi kích hoạt cơ chế này, người chơi được quyền xác lập trước các hành động của nhân vật (thường thấy trong thể loại chiến thuật theo lượt) và chúng chỉ đồng loạt thực thi khi bạn ra lệnh. RQA phối hợp Combo tạo điều kiện cho bạn thực hiện nhiệm vụ theo các cách khác nhau và cục diện sẽ rẽ theo nhiều hướng. Bạn hãy tự trải nghiệm thêm để thấy hết sự đa dạng trong lối chơi của Helldorado nhé.

...và đầy khuyết điểm

Bên cạnh độ khó quá cao, Helldorado còn chứa nhiều lỗi khiến không ít người chơi nản chí. Đáng nói nhất chính là cơ chế điều khiển của game. Các nhân vật phản ứng quá chậm khi bạn thực hiện nhiều thao tác cùng lúc. Họ cũng có nhiều động tác thừa, ví dụ thay vì đứng tại chỗ để xốc xác kẻ địch lên vai thì lại đi một vòng và bị kẻ địch phát hiện.

Ưu:
- Cơ chế Combo và RQA lý thú.
- Hình ảnh khá tốt.

Khuyết:
- Âm chắp vá.
- Độ khó cao.
- Cơ chế điều khiển kém linh hoạt.

Nhiều trường hợp bạn phát lệnh tấn công nhưng họ đứng ỳ ra hoặc khai hỏa chậm và tất nhiên sẽ là... hụt. Nếu đang chạy mà trúng một phát đạn, nhân vật sẽ đột nhiên bất động mặc cho bạn "múa" phím hay nhấn chuột như điên. Cũng may trí thông minh của đối thủ máy chỉ ở mức trung bình và khá thụ động. Hầu hết lộ trình của chúng đã được lập trình sẵn và lặp lại trong khoảng thời gian nhất định, chỉ cần chịu khó quan sát bạn sẽ tìm thấy thời điểm thích hợp để ra tay. Khi phát hiện xác đồng đội, chúng lập tức chạy đến kiểm tra nhưng cũng nhanh chóng trở lại bình thường. Tuy nhiên AI cũng có vài bước tiến nhỏ, chúng sẽ phát giác sự mất tích của một tên lính nào đó trong nhóm nhưng chỉ đứng tại chỗ và đảo mắt xung quanh tìm kiếm. Tín hiệu báo động vang lên, chúng tỏa ra nhiều hướng và bao vây khu vực thay vì chỉ biết từng người xông vào họng súng của Cooper như phiên bản trước. Binh lính đứng cạnh những viên chỉ huy sẽ "miễn nhiễm" trước những trò dụ dỗ của bạn, do đó độ thách thức gia tăng đáng kể và bạn sẽ cần yếu tố may mắn nếu muốn qua màn suôn sẻ.

Người chơi có thể chuyển đổi linh hoạt giữa góc nhìn trên cao (top-down) và góc nhìn thứ 3. Tuy nhiên góc nhìn thứ 3 hơi bất tiện vì thường bị vướng các chướng ngại vật, tầm quan sát và số lượng phím thao tác cũng giảm đi. Quan trọng nhất là việc hoàn toàn bất lực trước sự tấn công nhanh nhiều đối thủ do cơ chế nhắm bắn ít nhạy và độ chính xác thấp. Quả thật ta không thể trông đợi nhiều vào tính năng này vì Helldorado là một game chiến thuật và bạn chỉ phải sử dụng đến nó khi cần Sam bắn tung khối thuốc nổ hoặc chiếc hộp nhỏ xíu chứa khí Nitro từ xa mà thôi. Nội dung màn chơi đôi lúc khá kì quặc. Không có nhiệm vụ nào hội tụ đủ mặt 6 vị anh hùng cả, một vài màn lại bố trí một nhân vật hơi thừa khi anh/cô ta hoàn toàn không giúp được gì để xoay chuyển tình huống. Helldorado vẫn thiếu chế độ chơi mạng như một số fan đề nghị do SpellBound muốn giữ nguyên nét đặc trưng của dòng game. Nhưng cá nhân người viết nghĩ rằng nếu họ bổ sung chế độ chơi hợp tác (Co-op) để 1 người tấn công trong khi bạn bè thu dọn chiến trường cũng như bọc lót thì có thể Helldorado sẽ thú vị hơn và phần nào bù đắp được những khuyết điểm còn tồn đọng.

Rời rạc, chắp vá

Helldorado vẫn thành công trong việc hiện thực phong cảnh miền Viễn Tây. Màu vàng sáng chủ đạo giúp tôn lên nét bụi bặm và cũ kĩ của thị trấn Santa Fe hay Black Water, sự tăm tối của nhà ngục Rochester's Jail và bến cảng xinh đẹp New Orleans. Thiết kế của nhân vật và đơn vị trong game khá tốt dù còn nhiều góc cạnh. Người chơi còn được xem những pha hành động dùng cơ chế RQA dưới dạng phim cắt cảnh và lưu lại để chia sẻ nếu muốn. Ngoài ra cốt truyện được dẫn dắt qua những bức tranh vẽ trên giấy cổ gây cảm giác lạ, tuy nhiên nếu bộ giải mã xem phim trong máy tính của bạn không tương thích với phần mềm xVid đi kèm game, có thể bạn sẽ thường xuyên gặp phải tình trạng crash.

Âm thanh của game rất đáng phàn nàn. Hiệu ứng tiếng động phần lớn là những đoạn nhạc nhỏ được chơi xoay vòng nên bạn sẽ nhanh chóng buồn chán khi phải nghe liên tục một giai điệu. Những đoạn cao trào cũng rơi vào tình trạng tương tự nên có người chọn cách tắt luôn phần nhạc nền. Lồng tiếng nhân vật ổn, nhưng một lượng lớn các đoạn hội thoại trong màn chơi bạn không thể hiểu được. Tóm lại âm thanh hoàn toàn không để lại ấn tượng nào đặc biệt.

Thử tính kiên nhẫn?

Những cải tiến về lối chơi rất đáng ghi nhận nhưng khuyết điểm của phiên bản trước vẫn chưa được khắc phục và Spellbound lại một lần nữa lỗi hẹn với thành công. Vì thế, Helldorado vẫn chưa tạo được bước đột phá mới so với Desperados 2. Tuy nhiên việc vào vai những chàng cao bồi hào hiệp, vượt qua muôn trùng hiểm nguy để bảo vệ lẽ phải ở miền Viễn Tây này vẫn là động lực khiến không ít người chơi đến thử sức với Helldorado.Nhưng để có thể chiêm ngưỡng được đoạn phim khá hoành tráng ở cuối game thì còn tùy thuộc rất nhiều vào tính kiên nhẫn của bạn đấy.

PHƯỢNG LINH

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Flock!

Nông trại vui nhộn

"Lối chơi thân thiện cùng phong cách đồ họa dễ thương khiến Flock dễ giành được thiện cảm từ nhiều đối tượng chơi game"

FLOCK			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Capcom			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2GHz
Proper Games		RAM	512MB
THỂ LOẠI			
Giải đố		VGA	Intel GMA 3100
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009		
DUNG LƯỢNG	1 CD	HDD	1 GB
ESRB	Everyone	OS	Windows XP / Vista

Ngày nọ, tại một làng quê xa xôi hẻo lánh, nông trại lớn nhất vùng bỗng trở nên huyên náo bởi một vật thể lạ to lớn xuất hiện trên bầu trời. Từ đó túa ra những chiếc đĩa bay nhỏ và chúng ra sức thu gom các loại vật nuôi. Thế nhưng nông trại đầy rẫy chướng ngại và lũ vật nuôi chạy toán loạn khắp nơi nên đĩa bay đành... bó tay.

Ấn tượng ngay lập tức

Khi vừa khởi động Flock, hệ thống menu được trang trí bằng các họa tiết rất ngộ nghĩnh và sinh động đập ngay vào mắt bạn. Sau đó màn chơi hiện ra với vẻ đẹp đơn giản nhưng cuốn hút và rất hài hòa về màu sắc khiến người chơi không chần chừ nữa mà muốn khai phá Flock ngay lập tức. Nhiệm vụ chính của bạn là điều khiển chiếc đĩa bay đảo khắp nông trại và lùa đủ số lượng những con vật (quota) được quy định trong mỗi màn về mẫu hạm (mothership) với thời gian nhanh nhất.

Do vật nuôi rất sợ ánh đèn phát ra từ đĩa bay nên chúng bỏ chạy khi bạn đến gần và bạn sẽ lợi dụng điều đó để lèo lái chúng từng bước tiến tới đích. Nhưng mọi chuyện không dễ dàng như thế. Mỗi loài vật có một đặc tính và cách tương tác với môi trường xung quanh khác nhau. Cừu không thể vượt qua hàng rào do chúng quá to, nhưng nếu bạn cho chúng đi qua những cột nước rải rác đây đó, chúng sẽ co rút và bé đến độ chui lọt qua hàng rào. Vấn đề trên còn giải quyết bằng cách chọc giận những con bò, chúng sẽ nổi cáu và húc đổ tất cả các chướng ngại trên đường – trong đó có hàng rào, cho phép cừu đi qua dễ dàng. Gà có thể bay qua hố sâu có khoảng cách ngắn nhưng chúng rất hay đổi hướng và cứng đầu. Đặc sắc nhất là những chú heo, chúng không bò mà cuộn mình lại và lăn tròn trông rất đáng yêu; đồng thời địa hình màn chơi khi đó trở thành một bàn pinball đúng nghĩa. Bạn sẽ tốn kha khá thời gian để học và làm quen với cách hành xử của từng con vật, cũng như các đặc tính của chiếc đĩa bay.

Cuối mỗi màn chơi, tùy thuộc vào thành tích mà Flock sẽ xếp hạng vàng, bạc, đồng và dựa trên tiêu chí này đĩa bay được trang bị thêm phụ tùng như tia hút, tia trọng lực... nhằm tiện lợi hơn

trong việc săn bắt các con vật. Tia hút dùng để nâng các vật cản và đưa sang chỗ khác, mở đường cho vật nuôi trong khi tia trọng lực có tác dụng ngược lại, nó có thể san bằng một đồng lúa cản trở làm mất phương hướng di chuyển của vật nuôi. Mỗi màn chơi còn chứa đựng nhiều điều thú vị khác biệt. Có màn yêu cầu bạn phải thu thập 12 chú cừu nhưng bạn tìm khắp nơi chỉ được 2 con. Mấu chốt nằm ở một ô vuông có hình trái tim màu đỏ bên trong, khi bạn lùa được 2 chú cừu vào ô này, chúng sẽ nảy sinh tình cảm với nhau và lập tức cho ra đời một lũ cừu con, vừa đủ số lượng mà game yêu cầu. Ở màn khác, bạn phải nhặt hết các mảnh gỗ để tạo thành một cây cầu bắc ngang vực thẳm cho vật nuôi đi qua. Bạn phải thật khéo tay vì nếu bất cẩn sẽ đẩy vật nuôi rớt xuống nước hoặc hố sâu, khi đó bạn sẽ không thể hoàn thành nhiệm vụ hoặc không giành được điểm số tối đa. Vui nhộn nhất có lẽ là màn dùng 1 con cừu cái dẫn dắt cả một đàn cừu dài ngoằng. Lúc này bạn có cảm tưởng như đang chơi trò rắn săn mồi (snake) vậy. Nhìn chung nội dung màn chơi rất phong phú và các câu đố càng về sau càng khó, nhưng Flock có những gợi ý rất trực quan và hài hước giúp bạn nhanh chóng nắm được manh mối để giải quyết vấn đề. Hoàn thành được câu đố luôn để lại một cảm giác hưng phấn rất khó tả và vẫn còn nhiều thứ chờ bạn mở khóa.

LƯỢNG ÁT KHUYẾT

Đáng thất vọng nhất chính là cơ chế tìm đường của các con vật. Đối với những màn chơi có đường đi hẹp hoặc lắt léo, bạn sẽ rất bực mình khi chúng hay mắc kẹt ở một góc nào đó và mãi không thoát ra được. Nhiều lần bạn đã ngừng truy đuổi nhưng chúng vẫn chạy thẳng, đâm đầu xuống sông và... chìm nghỉm. Thậm chí có trường hợp vật nuôi bị treo lơ lửng trên chướng ngại vật do lỗi đi xuyên vật thể, lúc này bạn chỉ còn cách chơi lại. Tương tự đối với chiếc đĩa bay, việc điều khiển thiếu độ nhạy, dễ dàng bay quá trớn nhất là khi bạn sử dụng chức năng tăng tốc (boost speed).

Chế độ chơi hợp tác (Co-op) vốn được kỳ vọng nhất cũng chẳng khá hơn! Không hỗ trợ chơi online nên bạn sẽ phải chia sẻ màn hình với người chơi còn lại. Co-op chứa những thử thách riêng nhưng đơn giản hơn chế độ chơi đơn và nếu phối hợp ăn ý, các bạn có thể hoàn thành Co-op chỉ trong vòng 30-40 phút. Mặc dù rất vui nhộn khi có bạn bè hỗ trợ dọn dẹp chướng ngại vật, tạo điều kiện cho bạn lùa vật nuôi nhanh hơn, giành điểm số cao hơn nhưng phạm vi quan sát màn chơi bị thu hẹp nhiều và cơ chế điều khiển khó khăn (nếu không gắn tay cầm gamepad hỗ trợ thì phải sử dụng chung bàn phím) chế độ chơi hợp tác chưa được đánh giá cao.

Tuy bực mình bởi các yếu tố trên nhưng người viết phải công nhận rằng Flock có tính chia sẻ rất cao. Chính điều này góp phần giữ chân người chơi. Thông qua hỗ trợ công cụ Map Editor có công dụng chỉnh sửa màn chơi, game cho phép tạo ra những màn chơi theo ý bạn, sau đó có thể chia sẻ qua Internet với mọi người. Nhưng để xây dựng được một màn chơi hiệu quả, bạn cần phải am hiểu cơ chế hoạt động của những đối tượng trong game. Ví dụ: ngoài bảng liệt kê các nguyên liệu để tạo bản đồ, game hoàn toàn không cho biết độ ưu tiên của các

đối tượng khiến bạn không biết nên đặt vật này ở đâu cho hợp lệ, tương tác thế nào so với vật thể và đơn vị khác. Con trỏ chuột cũng khá phức tạp khi bạn muốn thực hiện thao tác chuyển đổi từ dạng này sang dạng khác (trải thảm đối tượng hoặc phân bố theo ô vuông). Việc hiện thực những ý tưởng xây dựng của bạn đòi hỏi sự kiên nhẫn và chịu khó mò mẫm từng chức năng các loại công cụ. Nếu thấy quá khó khăn, bạn có thể tải những màn chơi đã được tối ưu hóa từ Capcom hoặc những người chơi khác. Trừ 55-65 (tùy phiên bản) màn chơi có sẵn, số lượng map trên mạng tính đến thời điểm này đã lên đến hơn 150 và còn nhiều nội dung tải về (downloadable content) khác nữa, quá đủ để bạn tận hưởng thêm lối chơi thú vị của Flock. Bạn cũng có thể cập nhật thành tích của mình lên bảng xếp hạng (Leader Board) để so tài "lùa vịt" với những game thủ khác.

YÊU HÌNH, CHÁN ÂM

Đồ họa của Flock không có gì đáng phàn nàn. Những con vật, cây cối, đĩa bay được vẽ khá tượng trưng nhưng vẫn rất đẹp và dễ thương. Ngoại cảnh màn chơi tươi sáng với đủ loại màu sắc được lồng ghép vào nhau rất khéo, không tạo cảm giác chói mắt khi chơi lâu. Hiệu ứng ánh sáng đẹp phủ đều lên khắp các vật thể cũng như phản chiếu trên mặt nước trông rất cuốn hút. Đặc biệt bề mặt màn chơi trông như nhiều miếng vải nhỏ được may dính vào nhau tạo nên một chiếc "áo" thiên nhiên sống động. Ngoài ra còn có những biểu tượng thể hiện trạng thái của những con vật như trái tim yêu thương, giọt mồ hôi sợ hãi, dấu chấm than bực tức, chấm hỏi hoang mang... Tất cả đều rất gần gũi và để lại nhiều ấn tượng đẹp.

Phần âm lại có hai chiều hướng cảm nhận khác nhau. Tiếng động trong nông trại nghe rất vui tai, dù đôi lúc hơi cường điệu nhưng vẫn tôn vinh nét vui nhộn của Flock. Trong khi đó hiệu ứng âm của đĩa bay và nhạc nền tuy không tệ nhưng lặp lại nhiều và đa phần chúng át hết tất cả những tiếng động còn lại nên bạn sẽ chóng chán, đồng thời phần nào giá trị chung của Flock đối với người chơi cũng giảm đi ít nhiều.

ĐẦY TIỀM NĂNG

Lối chơi thân thiện cùng phong cách đồ họa dễ thương khiến Flock dễ giành được thiện cảm từ nhiều đối tượng chơi game. Việc không hỗ trợ chơi online, chế độ hợp tác quá hạn chế, công cụ Map Editor còn nhiều bất cập khiến nhiều người dè dặt trước mức giá 15USD để tải một sản phẩm chỉ được game thủ trên các diễn đàn liệt vào hạng mini-game. Nhưng nếu nhìn ở khía cạnh tích cực về khoản giải đố mà Flock mang lại, đây vẫn là một tựa game thích hợp cho bạn luyện trí não, giải trí sau những giờ làm việc và học tập căng thẳng.

KỲ ANH

ƯU:
- Câu đố sáng tạo.
- Nhiều đặc tính để khám phá.
- Tính chia sẻ cao.

KHUYẾT:
- Cơ chế điều khiển chưa tối ưu.
- Map Editor không thân thiện.

COMPANY of HEROES® TALES OF VALOR

Huyền thoại những chiến binh quả cảm

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Relic
THỂ LOẠI	Chiến thuật
ESRB	Mature
NGÀY PHÁT HÀNH	7/4/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium 4 3.0 Ghz, RAM 1GB, VGA 256 MB, HDD 9 GB, Windows XP/Vista, 2 DVD

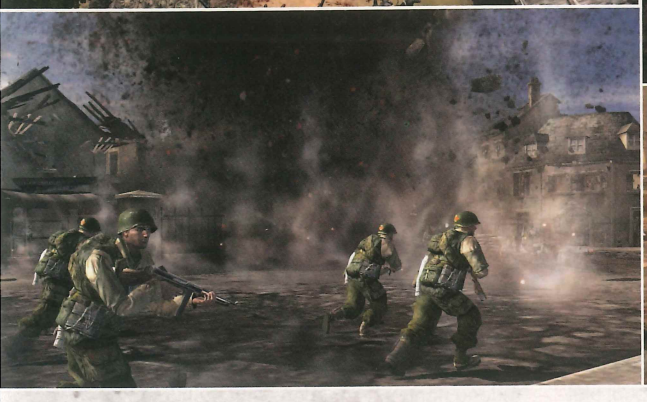
"Từ 2006 đến nay, đã có 3 phiên bản của dòng game đỉnh cao Company of Heroes (CoH) ra đời. Phiên bản mới nhất mang tên Tales of Valor (ToV) vẫn chứng tỏ vị trí thống lĩnh của CoH trong thể loại chiến thuật thời gian thực khai thác bối cảnh Đại Chiến Thế Giới II, nhưng đồng thời cũng cho thấy vài dấu hiệu xuống sức của dòng game này"

ToV là phiên bản mở rộng độc lập được Relic tiếp tục phát triển sau khi tựa game gốc CoH và Opposing Fronts thành công vang dội, trở thành chuẩn mực của dòng game chiến thuật đề tài thế chiến. Ngoài lối chơi vẫn máu lửa như xưa, ToV còn đem đến cho bạn những đơn vị, nhiệm vụ, bản đồ và chế độ chơi hoàn toàn mới.

Đổi mới không nhiều

Phần chiến dịch - lấy cảm hứng và ý tưởng từ Thế Chiến II - được chia làm 3 chương nhỏ: Tiger Ace, Cause Way và Falaise Pocket, ứng với mỗi phe tham chiến. Nội dung các chương tương tự nhau: yêu cầu người chơi tấn công hoặc phòng thủ các điểm mốc quan trọng trên chiến trường. Để làm được điều này bạn cần phải tận dụng kỹ năng của mọi đơn vị mà game cung cấp. Hầu hết phạm vi của các nhiệm vụ trong ToV đều đã được thu hẹp lại về mức quản lý chỉ một hoặc vài nhóm quân nhỏ. Thay vì bắt bạn quán xuyến cả chiến trường rộng lớn như trước, giờ đây bạn chỉ cần tập trung điều khiển nhóm quân của mình sao cho hiệu quả nhất. Một số người chơi không hài lòng với cải tiến này và cho rằng ToV đã làm mất đi chất đặc trưng của seri CoH. Thế nhưng cái gì cũng có điểm hay riêng của nó. Bạn hãy khoan vội đánh giá và thử sức mình với Tiger Ace. Cảm giác điều khiển chỉ một chiếc xe tăng xuyên thủng hàng phòng thủ của địch và "tiễn đưa" cùng lúc cả chục xe tăng khác thật sự rất hứng thú! Hoặc bạn chỉ có trong tay 3 nhóm quân ít ỏi nhưng phải chống lại đợt tấn công càn quét từ mọi hướng của đối phương, quá căng thẳng phải không? Nhìn chung cái hồn của CoH vẫn được thể hiện trọn vẹn về chất nhưng lại thiếu trầm trọng về lượng.

Thật vậy! ToV quá ngắn. Mỗi chương trong phần chiến dịch chỉ chứa 3 nhiệm vụ và một người mới làm quen với game cũng có thể dễ dàng hoàn thành tất cả các chương trong vòng 1-2 tiếng. Chưa kịp hết hụt hẫng với lượng nhiệm vụ quá khiêm tốn, người chơi lại tiếp tục "sốc" với những đặc tính mới mà game mang lại. Đầu tiên là cơ chế bắn trực tiếp (Direct Fire - DF) cho phép bạn thông qua các đơn vị quân sự, tự nhắm và khai hỏa theo ý mình (tương tự như Men of War – TGG 04/2009). Lời khuyên cho bạn: hãy tập trung vào cách bố trí các nhóm quân và không nên sử dụng DF vì nó quá dư thừa khi máy có thể tấn công hiệu quả mà



không cần sự trợ giúp của bạn.

Tiếp đến, trí thông minh của máy (AI) quá tệ. Chẳng hạn trong chương Tiger Ace, quân địch có 4 khẩu súng chống tăng (88 anti-tank guns) nằm rải rác khắp bản đồ, thay vì ẩn nấp mai phục bạn thì chúng lại lần lượt tiến ra cho bạn tiêu diệt. Nếu bạn đưa nhóm bộ binh vào cố thủ trong các tòa nhà, đối phương không thèm sử dụng lựu đạn hoặc vũ khí hạng nặng để đánh sập ngôi nhà mà cứ từng tốp lao vào chịu chết như thiêu thân. Xe tăng địch cũng rất thụ động, thường nằm 1 chỗ hoặc nếu có tấn công thì cũng trật mục tiêu nhiều lần. Do đó mặc dù có một số đơn vị mới khá hấp dẫn nhưng vẫn không bù đắp được cho độ khó thiếu thử thách của ToV.

Phần chơi mạng có phần khởi sắc hơn khi hỗ trợ 3 chế độ mới: Assault (Tấn Công), StoneWall (Phòng Thủ), Panzerkrieg (Đấu Xe Tăng). Assault có lối chơi tương tự như "đấu tướng" của DotA - WarCraft III, cho phép bạn điều khiển các anh hùng trong game và vận dụng tài điều binh của mình để san bằng căn cứ đối phương càng nhanh càng tốt. StoneWall áp dụng phong cách chiến thuật truyền thống: thu thập tài nguyên, xây dựng căn cứ và hỗ trợ 4 game thủ cùng lúc. Họ sẽ phải hợp tác chặt chẽ với nhau để phòng thủ một thị trấn nhỏ trước 16 đợt tấn công dồn dập của kẻ thù có mức độ tăng dần từ dễ đến khó. Cuối cùng là trận đại chiến giữa những chiếc xe tăng với Panzerkrieg. Tuy nhiên số lượng bản đồ khá ít và ngoại trừ sự khốc liệt, vui nhộn của Panzerkrieg, 2 chế độ còn lại không có gì nổi bật vì chúng chẳng cho thấy nhiều khác biệt so với những gì bạn đã trải qua trong phần chơi đơn.

Âm sắc thuyết phục

Essence Engine vẫn tiếp tục được sử dụng nhằm đem đến cho bạn những "thước game" chân thật về cuộc chiến vĩ đại nhất trong lịch sử loài người. Với thế mạnh về hiệu ứng ánh sáng và dựng hình shader, bạn sẽ chứng kiến những vụ nổ hoành tráng trông rất thực, cơ chế đổ bóng hài hòa và hiệu ứng thời tiết đã được cải tiến thêm một bậc kể từ phiên bản Opposing Fronts. Camera linh hoạt cho phép bạn tự do điều chỉnh để có một góc nhìn như ý, khi phóng to/thu nhỏ, mô hình nhân vật hay nhà cửa vẫn giữ được độ chi tiết cao. Những đoạn phim 3D đã nhường chỗ cho các đoạn cắt cảnh (cut-scene) được minh họa bằng chuỗi hình ảnh artworks - tuy đơn giản nhưng không vì thế mà giảm đi không khí hừng hực xông pha trận mạc của game. Những khung hình tuyệt đẹp này làm sống lại cảm giác phấn khích 3 năm về trước, khi lần đầu tiên người chơi được chạm tay vào tuyệt phẩm CoH. Cũng chính vì thế mà Essence phiên bản 2.0 đã được chọn để đảm nhận việc xây dựng đồ họa cho Warhammer 40000: Dawn of War II – cũng là một quân bài chủ lực của Relic trong thị trường game chiến thuật. Và để trả giá cho vẻ đẹp này, máy tính của bạn phải gồng mình hoạt động trước những màn hình tải game nặng nề và chậm chạp.

"Phong độ" của âm thanh vẫn dữ dội như xưa, không ít lần những đoạn nhạc nền dồn dập và bi tráng đã đưa người chơi đến cao trào của trận chiến. Khâu lồng tiếng truyền cảm, tiếng đạn pháo đinh tai, tất cả vẫn rất "CoH" không lẫn vào đâu được. Tóm lại phần âm là một yếu tố không thể thiếu trong việc tạo nên linh hồn của CoH.

Chưa đủ "nóng"

Dù chất chiến thuật vẫn nhỉnh hơn một chút so với những tựa game cùng thể loại khác nhưng nếu là fan CoH gạo cội, hẳn bạn sẽ hơi thất vọng khi đến với ToV. Chế độ chơi đơn ngắn ngủi cùng phần chơi mạng mờ nhạt, phải chăng ToV là dấu hiệu cho thấy sự đuối sức của seri CoH? Hy vọng rằng ta sẽ lại được tham gia vào những trận chiến quy mô cực lớn tương tự như cuộc đổ bộ D-Day hay chiến dịch rắn hổ mang (Cobra Operation) ở tựa game gốc trong phiên bản kế tiếp vào một ngày không xa.

ĐẮC HOÀI

Ưu:
- Hình âm tuyệt
- Những trận đánh vẫn khá dữ dội.

Khuyết:
- AI còn quá "hiền".
- Chơi đơn quá ngắn, chơi mạng không cuốn hút.

Chỉ được đầu tư với kinh phí thấp và không được quảng bá rầm rộ, nhưng nền đồ họa xuất sắc và cách chơi khá ổn đã giúp sản phẩm đầu tay của ACE Team tạo được ấn tượng rất tốt với đại đa số game thủ.

Zeno Clash

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

BÍ ẨN LÀNG HALSTEDOM

Được xem là một trong các bộ công cụ phát triển game (engine) được nhiều người biết đến, engine Source có vẻ còn tương đối "khó xài" đối với hầu hết các nhà phát triển game ngoại trừ Valve nơi khai sinh ra nó. Nhà phát triển này từng thành công với các sản phẩm dựa trên engine này như Half Life 2, Left 4 Dead, Portal, Counter Strike Source. Đến nay, số lượng game sử dụng engine này và mức độ thành công còn hạn chế.

Chính vì vậy khi ACE Team – nhà phát triển game Chilê - tuyên bố phát hành sản phẩm đầu tay Zeno Clash (ZC) dựa trên nền công nghệ (engine) Source, không ít ý kiến lo ngại rằng liệu trò chơi sẽ đi theo vết xe đổ của Vampires: The Masquerade – Bloodlines và Dark Messiah of Might and Magic (hai trò chơi được xây dựng trên engine Source nhưng đầy lỗi) dù rằng trước đó trò chơi này từng lọt vào danh sách đề cử "Excellence in Visual Art" (tạm dịch là Game Có Nghệ Thuật Trực Quan Xuất Sắc) tại IGF 2009 (Independent Games Festival - Ngày Hội Các Nhà Phát Triển Game Độc Lập). Lời giải đáp cho những ý kiến lo ngại trên sớm có khi ZC đặt chân trên PC vào cuối tháng 4 vừa qua.

ZENO CLASH			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
ACE Team		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	Intel Pentium 4 3.0 GHz
ACE Team		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	128 MB, hỗ trợ Shader 2.0, ATI 9600, Nvidia 6600 trở lên
Hành động góc nhìn người thứ nhất			
NGÀY PHÁT HÀNH	21/04/2009		
DUNG LƯỢNG	2 DVD	HDD	3GB
ESRB	RP	OS	Microsoft Windows XP/ Vista/Vista64

Cốt truyện ly kỳ

Lấy bối cảnh là thế giới giả tưởng Zenozoik, ZC xoay quanh câu chuyện của nhân vật chính Ghat - con trai của sinh vật lưỡng tính Father-Mother (có khả năng tự sinh sản) chủ của ngôi làng Halstedom. Cuộc đời Ghat rẽ sang bước ngoặt mới, khi một ngày nọ Ghat và Father-Mother quyết đấu một trận sinh tử mà không rõ nguyên nhân. Sau sự việc động trời này, Father-Mother bị trọng thương nặng nề. Về phần Ghat, anh buộc phải đào tẩu khỏi làng cùng với bạn gái do bị chính các anh chị em của mình truy sát ráo riết.

Vượt qua nhiều nguy hiểm, bộ đôi trên tìm được đến tận cùng của thế giới nơi họ gặp được Golem – người cho biết sẽ giúp Ghat giải quyết được mối hiềm khích giữa anh và đại gia đình của mình. Đồng thời ông cũng tiết lộ một bí mật lớn liên quan đến anh cùng các anh chị em của mình, điều mà trước đây Ghat không thể nào nghĩ tới…

Cách chơi lôi cuốn

Thuộc thể loại hành động góc nhìn thứ nhất tuy nhiên ZC không tập trung nhấn mạnh đến những pha đấu súng nghẹt thở như Call of Duty, Halo hay theo phong cách bí mật, ẩn nấp như loạt game Thief mà lại hướng hoàn toàn theo kiểu đánh cận chiến, điều mà ít game góc nhìn thứ nhất nào đã thực hiện trước đây.

Tuy số lượng đòn thế ít, chưa đa đạng nhưng phải thừa nhận các pha cận chiến mà ZC đem đến cho người chơi rất phấn khích và đã tay. Chẳng hạn, sau khi đã làm đối phương thấm mệt bằng các chiêu thức thông thường bạn có thể cho chúng hít bụi bằng chiêu kết liễu cùi chỏ. Hay khi đối phương đang loay hoay gượng dậy sau khi đã tương đối no đòn bạn có thể tranh thủ bồi thêm một cú đá để dứt điểm chúng hẳn.

Thao tác các đòn tấn công của Ghat cũng khá đơn giản. Phím trái chuột sẽ dùng để thao tác các đòn đánh, đá nhẹ trong khi đó phím phải sẽ dồn lực cho những đòn tấn công mạnh, uy lực. Trong khi đó, phím Space sẽ dùng để đỡ đòn. Ngoài ra, người chơi có thể phối phím này cũng với các phím trái và phải để né đòn. Tuy nhiên, việc né đòn đòi hỏi người chơi phải chọn thời điểm đối phương ra đòn thật chính xác để thao tác, bởi chỉ cần thiếu tập trung là có thể lãnh trọn đòn đối phương và sớm trả giá đắt.

Toàn bộ các thao tác chạy, tấn công, đỡ và né đòn đều chịu chi phối chặt chẽ bởi thanh chịu đựng nằm bên dưới thanh sức khoẻ. Thanh này sẽ giảm dần mỗi khi người chơi thao tác một trong những hành động đã đề cập và cần một thời gian tương đối để hồi phục. Do đó thận trọng, quyết đoán và không được nôn nóng khi hành động cũng là những tiêu chí quan trọng mà người chơi cần lưu ý khi hoàn tất trò chơi này.

Bên cạnh vũ khí chính là đôi tay lẫn cặp chân, ZC cũng cho phép người chơi cơ hội để thưởng thức các vũ khí tầm xa như nỏ, cặp súng lục, súng trường…Tuy nhiên, các vũ khí này tỏ ra rất bất tiện khi chiến đấu do thời gian nạp đạn rất chậm, thao tác khi cận chiến khó khăn nên trừ một số cảnh chơi nhất định như khi chiến đấu với Hunter hoặc Father-Mother bắt buộc phải dùng đến, việc dùng tay và chân để giải quyết các trận đánh sẽ dễ thở hơn rất nhiều.

Trình độ của các đối thủ máy trong ZC khá bài bản. Chúng biết cách phân chia công việc và bọc lót nhau khá hiệu quả. Cách thức mà chúng thường đối phó với người chơi là cử vài tên áp sát để làm người chơi phân tâm trong khi số còn lại sẽ lục lọi trên chiến trường các vũ khí tầm xa để làm giảm sức khoẻ của người chơi từ khoảng cách an toàn. Tuy nhiên, thi thoảng bạn sẽ thấy chúng mắc kẹt ở một góc nào đó trong màn chơi và ngoan ngoãn để xử đẹp từ xa như trường hợp ở màn chơi cuối khi đụng độ với Father-Mother.

Do là game có chi phí đầu tư thấp và giá bán khá rẻ nên thời lượng chơi của ZC khá ngắn chỉ vẹn vẻn trong khoảng bốn giờ chơi. Mặt khác, game cũng không có phần chơi mạng vẫn thường thấy ở các game hành động góc nhìn thứ nhất. Nơi duy nhất để người chơi có thể dợt lại sau khi hoàn tất game chính là phần Challenge Mode – nơi người chơi phải vượt qua các tầng tháp được bố trí đầy đặc đối phương. Trong phần chơi này, máy sẽ tự động tính điểm cho người chơi dựa vào tốc độ và cách thể hiện các đòn đánh. Với thành tích này người chơi có thể so sánh cùng với bạn bè của mình qua dịch vụ bản quyền số Steam.

Vuông thành sắc cạnh

Tuy ZC chỉ đòi hỏi cấu hình khá "mềm" so với với mặt bằng chung hiện nay nhưng chất lượng hình ảnh của game rất bắt mắt và ấn tượng. Chắc hẳn bạn sẽ không khỏi phì cười bởi thời trang dị hợm của các nhân vật trong game như kiểu xỏ giày chiếc cao chiếc thấp, tóc dài và dày lủ xù của nhân vật nữ hay lưng để ngực trần và đầu tóc kiểu cái bang khoác thêm vài mảnh áo da thú của các nhân vật nam. Cảnh nền cũng đem đến cho người chơi nhiều cảm xúc khó tả từ ánh trăng lung linh huyền ảo đến sa mạc cát nóng bỏng. Tất cả đều được dàn dựng khá công phu và phối màu sắc rất độc đáo mà chỉ cần tiếp xúc lần đầu là có thể dễ dàng bị hớp hồn hoặc trầm trồ thán phục. Âm thanh mô phỏng và lồng tiếng được dàn dựng và gọt dũa rất trau chuốt không kém phần đồ hoạ. Duy nhất một điểm đáng tiếc là game không có phần phụ đề để người chơi có thể theo dõi diễn biến truyện được tốt hơn.

Đáng để chơi?

Có thể nói ZC đã thổi một luồng gió mới cho thể loại game hành động góc nhìn thứ nhất vốn bị thống trị bởi game các tựa game bắn súng trong suốt thời gian dài qua. Tuy chỉ là sự khởi đầu và còn vài hạn chế nhưng những ý tưởng "độc" mà ACE Team đã thể hiện trong ZC chắc chắn sẽ là nguồn cảm hứng không nhỏ cho các nhà phát triển game khác trên thị trường.

XUÂN PHÚ

ƯU:
- Âm thanh và đồ họa được đầu tư tốt.
- Tiết tấu chơi nhanh, hấp dẫn.

KHUYẾT:
- Thời lượng chơi ngắn.
- Không có phần chơi mạng.
- Đối thủ máy thi thoảng bị vướng vào các đồ vật trong màn chơi.

Võ Lâm Truyền Kỳ II
Bang Hội Tinh Anh

volam2.zing.vn

Hấp dẫn từng hàng loạt sự kiện

Được cộng đồng game thủ bình chọn là game online được yêu thích thứ hai trên thị trường Việt Nam năm 2008 (cuộc bình chọn do báo điện tử Gamethu tổ chức), Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) đã chứng minh được thành tích này không chỉ bằng nội dung, đồ họa thu hút mà còn ở hàng loạt các hoạt động, sự kiện trong và ngoài game do Nhà phát hành VinaGame nỗ lực thực hiện.

Ông Bùi Minh Phương – Giám đốc sản phẩm game VLTK II cho biết, điểm nổi bật ở game VLTK II chính là nội dung chứa đựng một kho võ học thuần kiếm hiệp, đồ họa tươi sáng và cách chơi đa dạng khác biệt với các thể loại game MMORPG cùng thể loại hiện có trên thị trường. Nhưng để VLTK II trở thành món ăn tinh thần không nhàm chán thì Nhà phát hành phải luôn tạo nên sự mới mẻ cho trò chơi bằng việc liên tục tổ chức các hoạt động trong, ngoài game. Ngoài mục đích xây dựng sự liên kết cộng đồng, các hoạt động này còn nhằm tìm kiếm và vinh danh những cái hay, nét đẹp đi từ trong game ra đời sống thật.

Công tác này đã được VinaGame quan tâm thực hiện ngay từ những ngày đầu VLTK II có mặt tại Việt Nam và duy trì theo hướng phát triển cho đến nay, đặc biệt trong năm 2009.

THÁNG 2/2009: BANG HỘI TINH ANH - GIẢI ĐẤU LỚN VINH DANH BANG HỘI

Bang hội là chức năng đóng vai trò quan trọng nhất trong việc hình thành và liên kết các nhóm cộng đồng trong game. Quá trình bôn tẩu bên nhau đã giúp các game thủ cảm thấy thân thiết, gắn bó và thông qua chức năng này, họ có thể tạo dựng nên những đội, nhóm cùng sở thích, đam mê và có sự tương tác với nhau chặt chẽ.

Bang Hội Tinh Anh là giải đấu lớn nhất trong năm lần đầu tiên tổ chức vào tháng 2/2009 dành cho các bang hội. Giải đấu đã thu hút được hơn 250 bang hội trên khắp 39 server tham gia và đã tạo nên sức nóng cho VLTK II trong thời điểm đó. Lần đầu tổ chức, Bang Hội Tinh Anh ghi nhận những kinh nghiệm và đóng góp từ cộng đồng game thủ để tổ chức các mùa giải sau thành công hơn. Mùa giải lần 1 đã được chú trọng và đầu tư với tổng giá trị giải thưởng hơn 250 triệu đồng và hàng ngàn vật phẩm giá trị.

Được biết, Bang Hội Tinh Anh sẽ được tổ chức định kỳ 3lần/năm và hứa hẹn mùa giải vào tháng 8/2009 sẽ quy mô, hấp dẫn với cơ cấu giải thưởng giá trị hơn.

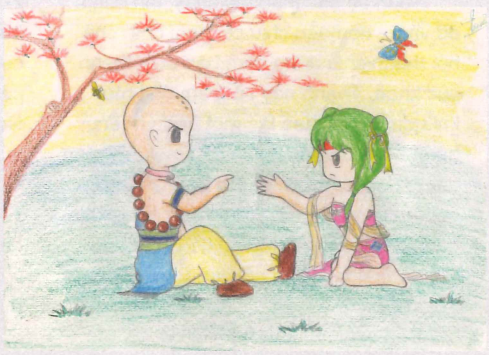
THÁNG 4 - 5/2009: CÁC HOẠT ĐỘNG TRONG GAME MỪNG LỄ

Ngay sau khi giải đấu Bang Hội Tinh Anh kết thúc, người chơi game VLTK II tiếp tục đón nhận 3 sự kiện thú vị mừng lễ 30/4 – 1/5 như Rương hiệu kỳ, Trồng cây hạnh phúc và Ngôi sao vàng. Các hoạt động này giúp game thủ có cơ hội nhận hàng triệu triệu điểm kinh nghiệm và hàng ngàn vật phẩm phong phú cực kỳ cần thiết cho hành trình bôn tẩu như các loại mật tịch, trang bị hoàng kim môn phái, Thần hành bí phổ, Tiêu kiếp tán,…

Vào thời điểm các sự kiện này diễn ra, các thành thị trong VLTK II nhộn nhịp hơn hẳn. Dễ nhận thấy sự háo hức trong cách chơi của các game thủ. "Với các hoạt động này, tôi có cơ hội thăng cấp để khi phiên bản mới ra mắt là có thể hòa nhập và tham gia ngay các chức năng mới" – Game thủ Anh Tuấn (TP. HCM) cho biết.

THÁNG 5/2009: HAI CUỘC THI THÚ VỊ

Võ Lâm Kỳ Họa 2, Võ Lâm Tiểu Khúc là hai



Một tác phẩm dễ thương của Võ Lâm Kỳ Họa

cuộc thi cùng khởi động trong tháng 5 nhằm tìm kiếm và vinh danh các game thủ VLTK II có năng khiếu và yêu thích hội họa, sáng tác. Với Võ Lâm Kỳ Họa lần 1, cuộc thi đã thực sự thu hút rất nhiều game thủ tham gia với gần 150 tác phẩm tham dự. Khởi động lại lần 2, sự hưởng ứng cũng không thay đổi và có chiều hướng được hưởng ứng hơn. 45 tác phẩm nhận được sau gần một tuần khởi động đã chứng minh điều đó.

Song song đó, cuộc thi Võ Lâm Tiểu Khúc dành cho game thủ và những ai quan tâm đến VLTK II cũng hấp dẫn không kém. Là sân chơi tôn vinh những cây bút tài năng với thể loại truyện cực ngắn xoay quanh nội dung VLTK II có lẽ là việc không dễ dàng cho bất kỳ ai yêu thích sáng tác. Thế nhưng hàng ngày, sân chơi này vẫn đều đặn nhận được sự bài viết tham gia cùng những tình cảm thân thiết.

Sôi động giải đấu Bang Hội Tinh Anh

Chiêu trấn phái Đường Môn

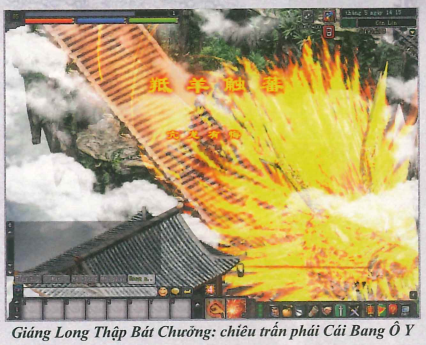
THÁNG 6/2009: RA MẮT PHIÊN BẢN CÔNG THÀNH ĐẠI CHIẾN

Được biết khoảng trung tuần tháng 6/2009, VLTK II sẽ chính thức ra mắt phiên bản 4 với việc cập nhật nhiều tính năng trông đợi hấp dẫn như Trấn Phái Thần Công, Huyền ảo linh thạch, Công thành đại chiến, Bí hiểm Tây Bắc, hệ thống tự động dò đường, Uyên Ương Hồ Điệp…Với các tính năng mới này, các game thủ cấp cao trong game sẽ có thêm mục tiêu và hướng phấn đấu. Đồng thời, các tân thủ sẽ hứng khởi hơn khi tham gia trò chơi với một hệ thống tính năng, nhiệm vụ đa dạng.

Với hệ thống chiêu trấn phái được thiết kế cực kỳ đẹp mắt, thể hiện được sự oai phong, mạnh mẽ đặc trưng cho từng hệ phái, VLTK II trong thời gian tới hứa hẹn sẽ nóng bỏng và sôi động hơn. Điều này sẽ thể hiện rõ ràng trong các giải đấu Bang Hội Tinh Anh, Long Hổ Tranh Hùng và cả chức năng Công Thành chiến sắp tới. Hay hệ thống linh thạch 8x cho phép các game thủ có thể chế tạo các loại trang bị, vũ khí dành cho người chơi có đẳng cấp cao, khi mà vũ khí có đẳng cấp nhất trong VLTK II hiện nay chỉ dành cho người chơi ở cấp 76,…

THÁNG 6 -7 - 8/2009: KHỞI TRANH GIẢI ĐẤU LONG HỔ TRANH HÙNG – LẦN 2

Một năm trước, giải đấu Long Hổ Tranh Hùng lần 1 khởi động đã tạo nên sức nóng lan tỏa trên khắp 40 tỉnh thành trong cả nước. Dự kiến trong tháng 6/2009, giải đấu sẽ tiếp tục khởi tranh trên cả hai miền Nam Bắc trong khuôn khổ sự kiện Võ Lâm Kỳ Hội.



Giáng Long Thập Bát Chưởng: chiêu trấn phái Cái Bang Ô Y

Không khác nhiều so với lần 1, Long Hổ Tranh Hùng lần 2 cũng được tổ chức theo cơ cấu đơn đấu và tổ đội. Giải đấu sẽ tổ chức tại một số tỉnh thành phía Bắc và Nam. Những tổ đội, cá nhân thắng cuộc trong các vòng đấu tỉnh sẽ tiếp tục tham gia vòng chung kết tại các thành phố lớn như Hà Nội, TP. HCM để thi đấu nhằm chọn ra cá nhân và tổ đội vô địch toàn quốc. "Đây là một tin vui thật sự cho những ai yêu thích các hình thức đấu đơn đấu, tổ đội và muốn thể hiện bản thân cùng kỹ năng chiến đấu. Mùa giải này tôi sẽ tiếp tục tham gia và hy vọng sẽ tiếp tục làm nên được kỳ tích như mùa giải trước" - game thủ TrươngNgọcÁnh – giải nhất đơn đấu toàn quốc Long Hổ Tranh Hùng (lần 1) cho biết.

Chiêu trấn phái Dương Gia thương

Không dừng lại ở đó, VLTK II sẽ còn một hoạt động thiết thực hơn nhân dịp hè bằng việc tặng các vật phẩm trong game giá trị cho học sinh, sinh viên biết cân bằng giữa việc chơi game và có thành tích học tập tốt. Việc khắc phục các lỗi về đường truyền, kỹ thuật, chăm sóc và bảo vệ thông tin người chơi cũng được Nhà phát hành VinaGame đặc biệt chú trọng. VLTK II sau gần 1,5 năm vận hành đã trở thành một địa điểm giải trí lành mạnh, bổ ích và giá trị cho một bộ phận cộng đồng người chơi lớn tại Việt Nam.

Thông tin tham khảo tại http://volam2.zing.vn.

ĐÔNG NHI

AND YET IT MOVES
THẾ GIỚI ĐA CHIỀU

Bên cạnh những tên tuổi lớn như Mario, Sonic, Ratchet & Clank, thể loại platform vẫn có sự xuất hiện ấn tượng của hàng loạt tựa game mới trong thời gian qua. Nào là Braid, Prinny: Can I Really Be The Hero ?, de Blob và gần đây nhất là And Yet It Moves (AYIM).

Không có cốt truyện cụ thể nhưng AYIM dễ dàng chinh phục người chơi ngay từ lần đầu tiếp xúc bởi cách chơi độc đáo, khó "đụng hàng" của mình. Vẫn là kiểu điều khiển 2D truyền thống nhưng điều làm nên khác biệt của AYIM chính là việc cho phép các game thủ xoay trở màn chơi theo các góc 90, 180, 270, 360 độ thông qua các phím định hướng trái, phải, lên, xuống. Bằng cách này, chỉ trong phút chốc bạn có thể biến các vách đá cheo leo trên đỉnh đầu, hay trước mặt trở thành mặt đất đang đứng hoặc ngược lại.

Việc đảo chiều không gian này giúp bạn giải quyết các tình huống gặp phải trong game. Ví dụ, giúp nhân vật chính lướt nhẹ nhàng qua một vách đá hẹp chỉ bằng chiều ngang cơ thể hay điều khiển đàn dơi trên đầu tấn công, xua đuổi các con kỳ nhông khổng lồ, háu ăn chắn ngang lối đi. Tuy vậy, việc đảo chiều không gian bất ngờ khiến người chơi đối mặt với những tình huống nguy hiểm như nhân vật chính bị thay đổi độ cao đột ngột, đáp đất không an toàn nên dễ nguy hiểm đến tính mạng. Trong trường hợp khác, việc này sẽ kích hoạt các tảng đá lớn trên đường đi làm cho chúng di chuyển có thể đè lên nhân vật chính. Chính vì vậy, người chơi cần thận trọng và căn thời điểm thật thích hợp để đảo chiều không gian nhằm hoàn tất màn chơi ở mức tốt nhất.

AYIM có thời lượng chơi khá ngắn. Các game thủ có thể gửi thành tích đạt được của mình qua từng màn chơi lên server của game để so sánh với các bạn chơi khác trên thế giới. Ngoài ra, game còn cho phép bạn tải về quá trình chơi của các game thủ khác (ghost data) để tiện việc cải thiện thành tích cũng như học hỏi kinh nghiệm.

Đồ hoạ của AYIM cũng thuộc "hàng hiếm" khi toàn bộ phông nền đều được thực hiện từ các tranh giấy cắt đầy nghệ thuật. Phần âm thanh lại gần như không có ngoại trừ đoạn nhạc ngắn khi vào game và một vài âm thanh mô phỏng không đáng kể. Có lẽ nhà sản xuất không muốn làm game thủ mất tập trung khi thưởng thức trò chơi vốn đòi hỏi nhiều sự khéo léo và phản xạ nhanh này. And Yet It Moves là một trò chơi có ý tưởng và cách thực hiện khá độc đáo, rất đáng để bạn giải trí trong thời gian rảnh.

THÀNH NHÂN

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

AND YET IT MOVES	
PHÁT HÀNH	Broken Rules
PHÁT TRIỂN	TU Wien
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	02/04/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 128MB (hỗ trợ OpenGL 1.2), HDD 1GB, Windows XP/Vista

ƯU
- Ý TƯỞNG ĐỘC ĐÁO.

KHUYẾT
- THỜI LƯỢNG CHƠI NGẮN.

Elven Legacy
Sự tồn vong của tộc Elf

Có thể ấn tượng ban đầu của Elven Legacy trong mắt người chơi chỉ là sự sao chép phong cách của dòng Heroes of Might and Magic, nhưng mọi người sẽ phải thay đổi cách nhìn nếu kiên nhẫn đi hết hành trình.

Elven Legacy (EL) là game thuộc thể loại chiến thuật theo lượt (TBS – Turn-based Strategy) được phát triển bởi studio 1C của Nga. Nó có độ khó phù hợp với người chơi mới lần đầu tiếp xúc với thể loại này nhưng cũng là thách thức khó chịu đối với những tay chuyên nghiệp. Nếu tinh ý, bạn có thể thấy sự giống nhau đến kì lạ giữa EL và Fantasy Wars (FW) cũng do 1C đồng phát hành cùng Atari vào tháng 8/2007. Thực chất EL chính là phiên bản kế tiếp của FW dù không liên quan gì nhiều đến cốt truyện.

Người Elf lộ diện

Ngày xưa, tại một vương quốc nọ, nơi cả 5 chủng tộc gồm loài người (human), chằn tinh (orcs), người lùn (dwarves), ma quỷ (demons) và thần tiên (Elf) cùng chung sống, bóng tối hủy diệt lờ mờ xuất hiện cuối chân trời và nhanh chóng bao trùm khắp nơi. Nguyên nhân, do một pháp sư vô tình phát hiện ra tàng thư cổ đã thất lạc từ lâu của chủng tộc Elf chứa đựng một loại phép thuật có sức mạnh hủy diệt, nếu rơi vào tay kẻ xấu có thể dẫn đến hậu quả khôn lường. Vị pháp sư này mất tích một cách bí ẩn không lâu sâu đó. Lo lắng cho sự an nguy của tộc Elf, nữ chúa Teya ngay lập tức lệnh cho 2 người giỏi nhất tiên giới là pháp sư Gylven cùng lãnh chúa Sagittel phải truy tìm bằng được vị pháp sư kia. Lần đầu tiên sau hàng triệu năm, người Elf lại lộ diện và bạn trong vai Sagittel sẽ chu du qua nhiều vùng đất của loài người để thu hồi tàng thư nguy hiểm nhưng cũng là phương thuốc có thể hồi phục một linh vật của người Elf – cây sự sống (Tree Of Life) vốn đang héo mòn theo thời gian.

Khởi đầu trục trặc

Trước khi bắt đầu cuộc hành trình, bạn cần phải học cách thức điều khiển nhân vật cũng như thao tác với giao diện dùng trong game. Thế nhưng mục hướng dẫn (tutorial) của EL quá sơ sài, chưa kể đến những lỗi to tướng về chế độ ngôn ngữ. Do phần lồng tiếng được người Nga thực hiện nên các câu thoại nghe lơ lớ và không rõ âm. Nếu kích hoạt phụ đề thì

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ELVEN LEGACY			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Paradox Interactive			TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,6GHz / AMD 2000+
1C Company		RAM	512MB
THỂ LOẠI		VGA	GeForce FX5700 / ATI Radeon 9600
Chiến thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	3GB
ESRB	Teen	OS	Windows XP / Vista

nhiều khi chữ không khớp tiếng khiến bạn lúng túng, không biết game đang chỉ dạy cho bạn điều gì. Một vài trường hợp bạn đang thực hiện theo hướng dẫn thì game đột ngột thoát ra ngoài màn hình desktop. Có thể nói tutorial gây ấn tượng ban đầu không tốt, nếu bạn đã từng chơi qua loạt game Heroes, Panzer General thì bỏ qua phần này cũng không sao. Thật may vì lối chơi cũng không quá khó để nắm bắt và một khi vào phần chơi chính, EL vận hành khá ổn định.

Độc đáo và thú vị

EL có nhiều nét tương đồng với Heroes hoặc King's Bounty The Legend. Chỉ khác ở chỗ màn hình di chuyển tự do và màn hình chiến trận dạng tổ ong được gộp lại làm một. Bề mặt màn chơi được chia thành các ô hình lục giác nhỏ, bạn sẽ điều khiển đạo quân của mình di chuyển giữa các ô và đánh trận trực tiếp thay vì phải qua một màn hình trung gian như Heroes, do đó nhịp game sẽ nhanh hơn và có tính xuyên suốt. Ngoài các vị anh hùng (Hero), quân lính dưới quyền bạn có đủ các chủng loại. Từ bộ binh, cung thủ, kị binh cho đến pháp sư, giáo thủ và thậm chí là du thuyền ném bom hay những con rồng phun lửa. Mỗi đơn vị có cách tấn công vật lý, phù phép, sử dụng các món đồ mang theo người cũng như khả năng phòng thủ riêng biệt.

Việc phân bố vị trí các nhóm quân sao cho phù hợp rất quan trọng. Chẳng hạn bạn nên để cung thủ đứng phía sau nhường chỗ tiên phong cho kị binh hoặc giáo thủ vì tuy chúng có tầm bắn tên xa nhưng giáp trụ quá yếu, dễ dàng làm mồi cho đối phương. Trong trận đánh, nếu nhóm quân của bạn bị thương nặng, sĩ khí của chúng sẽ mất đi và lập tức bỏ chạy, kèm theo là sự suy giảm chỉ số tấn công lẫn phòng thủ. Đối thủ máy sẽ nhanh chóng tiếp cận và "làm thịt" những đơn vị nào tách khỏi đội hình. Xui xẻo hơn, sẽ có một số đơn vị bị tiêu diệt và chỉ có thể phục hồi được bằng cách mua thêm tại các của hàng hoặc thành quách ven đường. Nếu đội hình bảo toàn được 2 điều: đồng đều và vững chắc thì dù thực lực yếu, bạn vẫn có thể chiến thắng những kẻ địch hung bạo nhờ vào khả năng kết hợp của toàn quân.

Trí thông minh của máy (AI) cũng sẽ làm bạn đau đầu. Khi đội hình của bạn mạnh và chặt chẽ, chúng sẽ cố thủ trong các tòa thành để giữ lợi thế phòng thủ hoặc điều các đơn vị mạnh mẽ ra triệt tiêu những đơn vị đang yếu sức. Mọi sai lầm của bạn đều được máy tận dụng triệt để, nếu bạn dồn quân bảo vệ các đơn vị khác, lập tức máy chuyển sang "hội đồng" nhân vật chính và nếu không chạy kịp thì Gylven hoặc Sagittel sẽ tử trận nhanh chóng. Khó chịu ở chỗ máy luôn sử dụng kị binh chạy vòng ra phía sau để tấn công cung thủ của bạn nên hãy bố trí đồng đều các đơn vị theo hình tròn vì khi một đơn vị bị tấn công, các đơn vị xung quanh sẽ giúp bạn chống đỡ, thậm chí phản đòn hiệu quả. Tùy theo cách bạn dàn xếp trận đấu mà EL sẽ kết thúc theo nhiều hướng khác nhau. Sau mỗi trận đánh, các hero và binh lính sẽ nhận được một lượng điểm

kinh nghiệm cần thiết cho việc lên cấp. Ứng với mỗi cấp, nhân vật sẽ có 3 kỹ năng gia tăng sức mạnh hoặc học chiêu thức mới. Vài chiêu thức có thể sử dụng trong trận chiến nhưng tùy sức mạnh mà chúng có số lần sử dụng khác nhau (càng mạnh càng ít).

Một đặc điểm quan trọng khác cần quan tâm đó chính là địa hình vì ảnh hưởng rất lớn đến chiến thuật chơi. Ví dụ, các nhóm quân ở trong lâu đài hoặc tòa thành sẽ được cộng thêm một lượng lớn điểm phòng thủ, ở trong rừng cây thì cung thủ được gia tăng mức sát thương, khi băng qua một dòng sông thì giáp trụ bị hỏng. Vì thế, trước khi di chuyển, bạn nên quan sát xem ô lục giác đó thuộc loại địa hình gì để tính toán nước đi hợp lý.

Có tổng cộng 18 nhiệm vụ chính lẫn phụ trong phần chơi đơn cùng 7 nhiệm vụ riêng rất hấp dẫn cùng hàng tá tính năng khác, có tìm được hết hay không phụ thuộc vào khả năng tốc chiến cũng như lùng sục của bạn. Nếu hoàn thành chúng trong số lượt đi mà game quy định, tùy thành tích (huy chương vàng, bạc hoặc đồng) mà bạn sẽ được "khuyến mãi" chế độ chơi với chủng tộc dwarves, human hoặc những tình tiết khác trong cốt truyện. Ngoài ra, rải rác khắp màn chơi là những nhiệm vụ ẩn sẽ giúp bạn có thêm các đơn vị, bùa phép mới toanh. Tuy nhiên bạn khó có thể chạm đến những nhiệm vụ ẩn này vì số lượt đi game cung cấp rất ít. Nếu hết số lượt tương ứng với huy chương đồng mà bạn vẫn chưa thực hiện xong nhiệm vụ chính thì xem như màn chơi đó thất bại và bạn phải bắt đầu lại từ vạch xuất phát. Do đó, phần nào bạn bị thúc ép phải kết thúc sớm màn chơi và không thể khám phá thêm những vùng đất xung quanh dù bạn chơi ở cấp độ dễ nhất.

Phần chơi mạng cũng lý thú không kém. Đó là trận chiến giữa các đội quân đã được dàn ra tại các vị trí định sẵn trên bản đồ và được quyền sử dụng mọi loại vũ khí, phép thuật cũng như vật dụng có trong người. Nhưng hiện tại bạn khó có thể chơi EL online vì số người chơi game này qua mạng Internet đến nay không nhiều, bù lại bạn có thể thử sức cùng bạn bè qua mạng cục bộ (LAN) hoặc tự lập cho mình một mạng riêng ảo (VPN) bằng các phần mềm chuyên dụng. Thắng thua trong phần chơi mạng phụ thuộc rất nhiều vào lượt đi đầu tiên vì nhiều lúc 2 người chơi sẽ được bố trí ngay sát nhau, nên ai đi trước sẽ nắm ưu thế rất lớn. Trong số 17 màn chơi mạng chứa những bản đồ rất rộng lớn mà một trận đấu căng thẳng giữa 4 người có thể kéo dài hàng giờ đồng hồ, đáng mừng là các bạn có thể lưu game lại và chơi tiếp vào một dịp khác nếu đạt được thỏa thuận ngừng chiến với bạn bè mình.

Đẹp nhưng chưa hiệu quả

Giao diện người dùng của EL rất trực quan và dễ dùng, song một số chức năng còn hạn chế. Chẳng hạn như giao diện mua quân trong các tòa thành, khi bạn đã nhấn chuột mua hoặc nâng cấp các nhóm quân thì không thể quay trở lại được nữa do game không hỗ trợ nút hủy bỏ. Ngoài ra, những đoạn chữ đặc tả các chức năng khác được viết tối nghĩa, khiến bạn gặp không ít khó khăn khi xông trận. Thông tin nhân vật buộc phải truy cập qua một cửa sổ riêng, rất bất tiện trong việc tra cứu. Ngoại cảnh game được thiết kế khá đẹp nhất là hình ảnh những dòng suối và bầu trời, trông rất xanh và thanh bình. Đáng khen nhất chính là hiệu ứng ánh sáng, phép thuật thi triển bởi Gylven luôn được thể hiện bằng những đoạn hoạt cảnh đẹp mắt. Nhân vật chính được tạo hình hơi thô nhưng các đơn vị khác nhìn chung khá đẹp, nhất là khi chúng khoác lên mình những bộ giáp đẳng cấp cao. Đặc biệt, khi nhóm quân thực hiện được một đòn tấn công chí mạng, bạn sẽ được xem một đoạn phim nhỏ thể hiện quá trình tấn công hoành tráng. Có một số lỗi nhỏ như cuối game những đoạn cắt cảnh bị trùng lặp nhiều lần, game hay bị treo (crash) khi kích hoạt chế độ khử răng cưa nhưng nhìn chung với cấu hình đòi hỏi khá khiêm tốn, đồ họa của EL đã hoàn thành tốt vai trò của mình.

Phần lồng tiếng Anh khi game diễn ra tuy chưa thật truyền cảm nhưng tốt hơn nhiều so với chế độ Tutorial. Tiếng binh khí va chạm cũng như hiệu ứng chiến trận thể hiện khá tốt nhưng nhạc nền cứ đều đặn phát lại những bản cũ khiến bạn mau cụt hứng. Nói chung trừ khâu lồng tiếng và nhạc nền ra, âm thanh không nhiều để phàn nàn.

ƯU:
- AI thử thách
- Lối chơi cuốn hút
- Số lượng đơn vị, phép thuật và vũ khí phong phú.

KHUYẾT:
- Còn nhiều lỗi.
- "Crash" game nhiều.

Thưởng cho người kiên trì

EL là một trong số ít những tựa game có thể cùng lúc làm hài lòng những tay chơi mới vào nghề lẫn các bậc cao thủ dam mê chiến thuật theo lượt. Do vẫn ẩn chứa nhiều bí ẩn chưa được khám phá hết sau khi hoàn thành phần chơi đơn lần đầu tiên, trí tò mò của người chơi bị kích thích nên giá trị chơi lại của EL là rất cao. Dạo đầu không mấy suôn sẻ nhưng EL sẽ làm thỏa mãn những ai nán lại đủ lâu trước màn hình để khám phá hết những đặc tính độc đáo của game.

HOÀNG KHÁNH

PLANTS VS. ZOMBIES

XÂY VƯỜN CHỐNG THÂY MA

PHÁT HÀNH	PopCap Games	CẤU HÌNH
PHÁT TRIỂN	PopCap Games	CPU Intel 1,2GHz; VGA 128MB; RAM 512MB; HDD 65MB; Hệ điều hành: Microsoft Windows XP/ Vista.
THỂ LOẠI	Chiến thuật	
HỆ MÁY	PC	
NGÀY PHÁT HÀNH	05/05/2009	
ESRB	RP	

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Với tiêu chí giá bán cạnh tranh, cấu hình đòi hỏi mềm, phù hợp với mọi lứa tuổi và giá trị chơi lại cao, các sản phẩm của PopCap Games không chỉ thu hút được số lượng lớn game thủ mà còn được giới chuyên môn và phê bình đánh giá rất cao. Plants vs Zombies (PvZ) sản phẩm vừa mới ra mắt của hãng game này cũng không nằm ngoài những tiêu chí sáng giá trên.

Cách chơi của PvZ rất giống những game phong cách Tower Defense như Ninja Town (ID:G0812_73), Defense Grid: The Awakening (ID:G0902_58) từng được TGG giới thiệu trước đây. Nhiệm vụ của người chơi là xây dựng vườn hoa kiên cố nhằm chống lại những đợt tấn công của các thây ma di động (zombies). Điểm thú vị là, người chơi sẽ được tự tay lựa chọn hàng chục loại hoa với chủng loại, ưu-khuyết điểm khác nhau (được mở khoá dần qua từng màn chơi). Ví dụ như Choper – hoa ăn thịt với miệng rộng có thể nuốt chửng đối phương ngay lập tức nhưng cần thời gian khá lâu để tiêu hoá trước khi có thể tiếp tục công việc. Cherry Bomb – Bom sơri có sát thương lớn nhưng chỉ thích hợp khi sử dụng trong trường hợp gấp do chúng sẽ tự động biến mất khi sử dụng.

Để trồng được các hoa người chơi phải thu thập ánh nắng mặt trời từ tự nhiên hoặc trồng các hoa hướng dương (Sun Flower), nấm tạo sáng (Sun Shroom). Tuy nhiên, việc thu thập sẽ tốn khoảng thời gian tương đối. Một chi tiết không kém phần quan trọng là mỗi màn chơi bạn chỉ được phép lựa chọn khoảng bảy loại hoa nhất định (con số này có thể cải thiện thêm bằng cách dùng tiền để mua). Trong khi đó, càng về sau các zombies sẽ ngày một nguy hiểm bởi ngoài khả năng tự trang bị cho mình các đồ bảo vệ như cửa kiếng, quần áo bảo hộ, chúng còn biết sử dụng cả vũ khí để đáp trả các bông hoa mà bạn đã trồng. Do vậy, người chơi phải có chiến thuật cụ thể, kĩ càng mới có thể vượt qua những đợt tấn công của zombies hiệu quả.

Song song với phần chơi chính (Adventure), PvZ tích hợp thêm hai phần chơi khác không kém phần hấp dẫn là Mini-Games và Puzzle. Cả hai phần chơi này sẽ giúp bạn dợt lại kinh nghiệm chống zombies của mình với bối cảnh và cách chơi được cải biên theo phong cách mới lạ, lôi cuốn, chắc chắn sẽ giữ chân bạn trong khoảng thời gian dài. Những phụ lục sáng giá này đã giúp tăng giá trị chơi lại của game lên khá cao. Điểm cộng khác của PvZ là game không đòi cấu hình quá cao để thưởng thức nhưng vẫn bảo đảm chất lượng đồ hoạ và âm thanh khá tốt. Với nhiều ưu điểm vượt trội, sản phẩm của Popcap Games chắc chắn sẽ dễ dàng thuyết phục được bất kỳ game thủ khó tính nào thưởng thức.

THANH MINH

Ưu:
- Cách chơi cuốn hút.
- Giá trị chơi lại cao.
- Cấu hình đòi hỏi mềm nhưng chất lượng hình ảnh và âm thanh tốt.

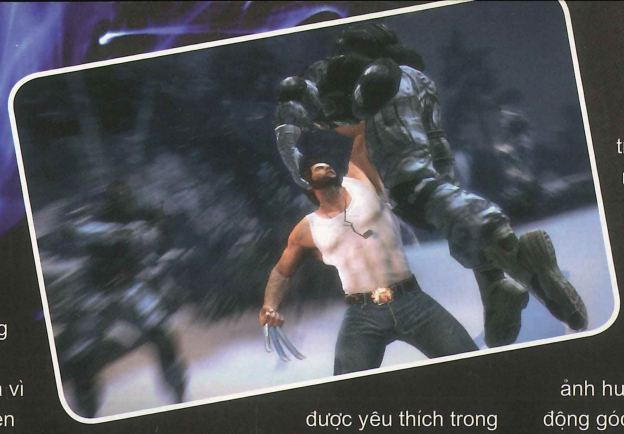
X-MEN ORIGINS WOLVERINE

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

NGƯỜI SÓI PHỤC HẬN

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE	
PHÁT HÀNH	Raven Software
PHÁT TRIỂN	Activision
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	1/5/2009
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 3GHz, 1GB RAM, 256 MB GeForce(R) 7800 hoặc ATI X1800 trở lên (không hỗ trợ card onboard) , HDD 8GB, Windows XP/ Vista

CHƯA HỘI ĐỦ YẾU TỐ ĐỂ TRỞ THÀNH MỘT GAME ĐỈNH CỦA NĂM NHƯNG X-MEN ORIGINS: WOLVERINE LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME ĂN THEO ĐƯỢC XẾP VÀO HÀNG CHƠI ĐƯỢC MÀ BẠN CÓ THỂ THỬ QUA



Được công bố trước khi bộ phim cùng tên ra mắt tại các rạp xi-nê, dự án game X-Men Origins: Wolverine (XMOW) được khá nhiều game thủ quan tâm và dành tình cảm đặc biệt dù có không ít định kiến về game ăn theo phim. Sở dĩ XMOW được ưu ái như vậy là vì nơi đảm nhận việc phát triển 3 phiên bản chính của trò chơi (PC, Xbox 360 và PS3) là Raven Software xưởng game đã khá nổi tiếng với các sản phẩm có chất lượng như Star Trek: Voyager Elite Force, Quake IV, X-Men Legends. Mặt khác, nội dung chính của game lần này liên quan đến Người Sói Logan hay còn gọi là Wolverine - một trong những nhân vật rất được yêu thích trong xê-ri phim X-Men và bộ truyện tranh Marvel Comics. Vì thế, đủ thấy trò chơi này "hot" ra sao trước giờ phát hành.

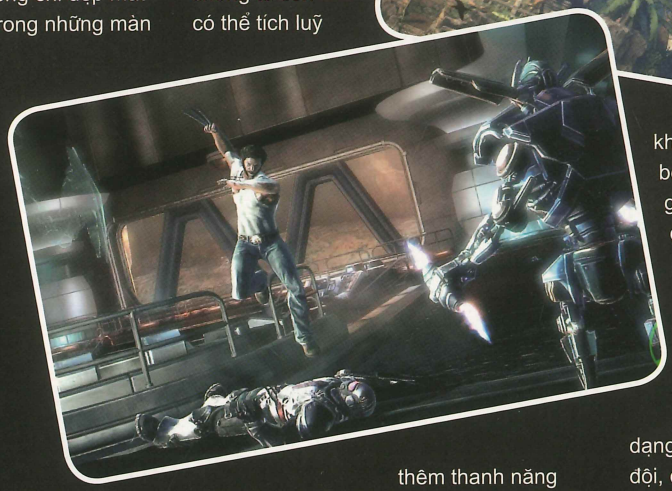
ĐÁNH ĐẤM KIỂU NGƯỜI SÓI

Nội dung chính của XMOW khá giống bộ phim cùng tên nhưng được hãng phát triển thêm nhiều tình tiết mới. Tuy nhiên, TGVT-Thế Giới Game nhường những chi tiết này lại để bạn đọc tự khám phá và chỉ đề cập đến những mặt khác của game mà cụ thể là cách chơi, đồ hoạ và âm thanh.

XMOW có cách chơi chịu ảnh hưởng nặng từ các game hành động góc nhìn thứ 3 đã thành danh trước đây như God of War và Devil May Cry. Với vũ khí chính là cặp vuốt sắc nhọn (adamantine claw), Logan có thể tấn công đối phương bằng 3 "chiêu" chính bao gồm đòn tấn công bình thường (light attacks), mạnh (heavy attacks) hoặc chụp và ném (grabs). Từ ba chiêu thức cơ bản này người chơi có thể tự mình kết hợp để tạo

ra vô số đòn liên hoàn khác nhau. Chẳng hạn, hất tung đối phương lên không trung sau đó cho tiếp đất bằng cú đá trời giáng hoặc dùng vuốt đưa chúng về cát bụi. Đối với các đối phương tầm xa như đang đứng ở bên kia bờ vực, canô, hay thậm chí là máy bay trực thăng… Logan có thể khoá mục tiêu sau đó phóng người về phía đối phương thực hiện những đòn tấn công như vũ bão. Đây có thể nói là một trong những chiêu tấn công được sử dụng khá nhiều trong game. Bởi không chỉ đẹp mắt mà nó còn khá hiệu quả trong những màn đấu trùm.

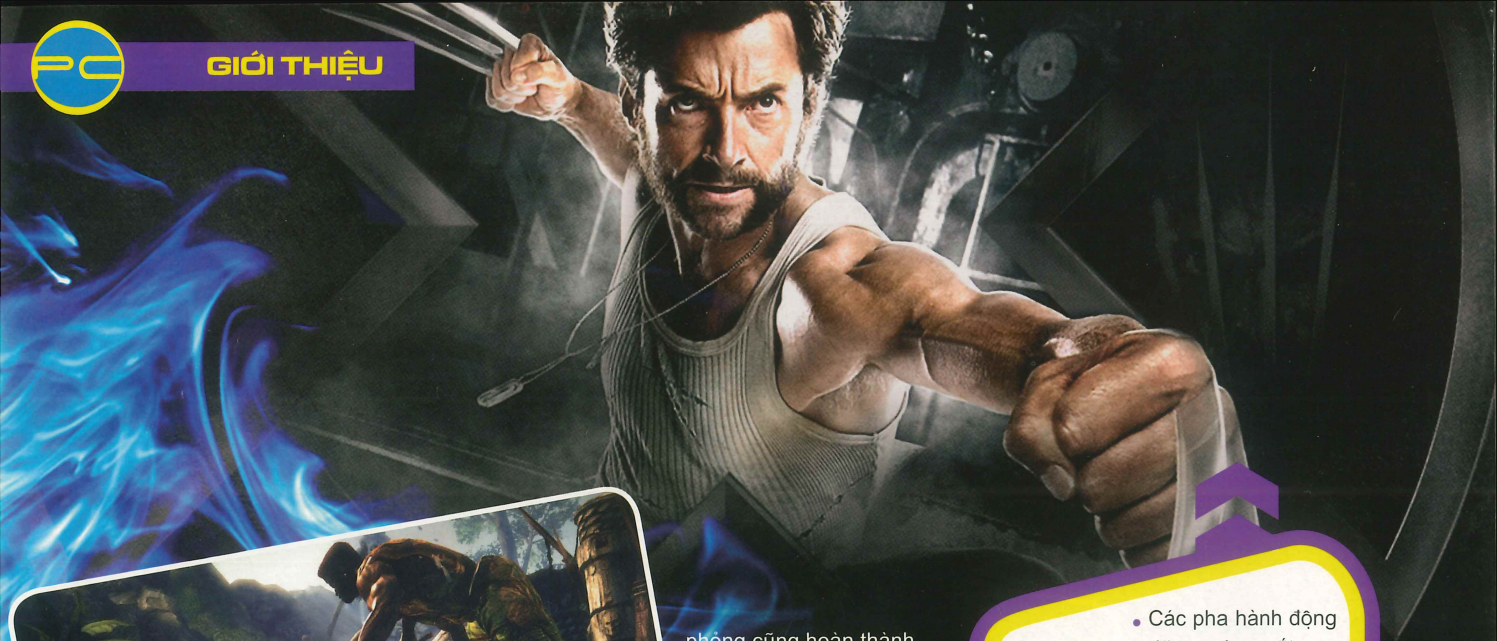
Để mở rộng thêm những chiêu kết liễu đối phương cũng như kết thúc các trận đấu nhanh gọn, phần lớn các màn chơi trong game được bố trí thêm các hố bẫy, chông nhọn nhằm tạo cơ hội cho người chơi tận dụng. Song song đó, khi thực hiện các pha hành động, Người Sói của chúng ta còn có thể tích luỹ thêm thanh năng lượng. Khi thanh này đầy, người chơi có thể giúp giải phóng nó bằng cách kích hoạt các tuyệt chiêu sát thủ hoặc chuyển sang trạng thái "Berserker" để Logan linh hoạt hơn khi chiến đấu. Có thể nói về khoản "đánh đấm", XMOW không hề thua kém bất kỳ trò chơi nào có mặt trên thị trường hiện nay. Đây là nguyên nhân khiến game được dán nhãn Mature (dành cho người trưởng thành) thay vì Teen (cho thanh thiếu niên) như hầu hết các game lấy đề tài siêu anh hùng trước đây.



Việc hạ gục các đối phương sẽ giúp Logan tích luỹ thêm kinh nghiệm để cải thiện thanh sức khoẻ, năng lượng cũng như mở khoá thêm các kỹ năng đặc biệt, hỗ trợ (Skills, Mutagens, Reflexes). Tuy nhiên, nếu tinh mắt và chịu khó dò tìm toàn bộ các ngõ ngách trong game bạn cũng có thể kiếm thêm điểm kinh nghiệm cũng như các vật dụng để nâng cấp miễn phí các kĩ năng và đặc biệt là mở khoá thêm trang phục cho Logan mà không cần phải động tay động chân.

Đối thủ mà Logan sẽ phải đối mặt trong suốt hành trình rất đa dạng, từ những tên thổ phỉ, binh sĩ quân đội, cho đến những kẻ có năng lực siêu nhiên khác. Mỗi loại đều có những ưu khuyết điểm, đòi hỏi người chơi phải tỉnh táo khi đối phó. Để người chơi không phải bận tâm nhiều đến việc nhặt lượm các bình máu, túi cứu thương, thanh sức khoẻ của Logan hoàn toàn có thể tự hồi phục (trừ một vài cảnh chơi nhất định chức năng này sẽ tạm khoá). Nhưng do khả năng tự phục hồi của thanh này khá nhanh nên dẫn đến hệ quả là các pha đụng độ giữa người chơi với đối phương trong game bất kể là trùm trở nên khá dễ dàng. Do tập trung nhấn mạnh đến yếu tố hành động nên các câu đố trong game cũng không làm khó các game thủ. Nhưng nếu gặp khó khăn, bạn vẫn có thể kích hoạt chức năng Feral Senses để được máy gợi ý.

Hầu hết các chiêu thức của Logan đều thực hiện khá tốt trên chuột và bàn phím. Tuy



nhiên, việc né đòn và thực hiện các cú nhảy sẽ tốt hơn nếu bạn sở hữu một gamepad loại tốt điển hình như tay cầm của Xbox 360.

THANH SẮC ĐỀU ỔN

Được chính tài tử điện ảnh Hugh Jackman – người hoá thân Wolverine rất thành công trên phim vào vai nên có thể nói khâu lồng tiếng của XMOW không có điểm gì để chê trách. Âm thanh mô phỏng cũng hoàn thành khá tròn nhiệm vụ của mình khi các tiếng động đặc tả súng đạn, cặp vuốt của Logan khi va chạm với vũ khí của đối phương... đều thể hiện "đã tai" khiến người chơi như được hòa mình vào chiến trường trong game.

Không thể sánh bằng các tựa game "đỉnh" sát phần cứng hiện nay nhưng chi tiết cảnh nền lẫn mô hình và chuyển động của các nhân vật được thể hiện rất sống động, tự nhiên. Không ít lần người viết phải dừng lại để chiêm ngưỡng những cánh rừng già hùng vĩ trong game hoặc chiêm ngưỡng những chiêu kết liễu được chiếu chậm. Điều duy nhất khó hiểu là game hỗ trợ đầy đủ các độ phân giải như 720p (1280x720), 1080p (1920x1080) nhưng lại không hỗ trợ độ phân giải 1440x900 vốn có ở một số màn hình LCD 19".

UU
- Các pha hành động đã tay, đẹp mắt.
- Âm thanh và hình ảnh thể hiện tốt.

KHUYẾT
- Game quá dễ.

Nhìn chung XMOW đã vượt qua những định kiến không tốt về những tựa game ăn theo phim để cống hiến cho người chơi những pha hành động đẹp mắt và hấp dẫn. Có thể nói Raven Software đã hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình và không phụ sự kỳ vọng của khá nhiều game thủ.

MẠNH CƯỜNG

Những truyền thuyết bí mật

Ironcode Software là hãng phát triển game chưa có tiếng tăm gì. Sản phẩm mới nhất của họ, Pahelika: Secret Legends, là một tựa game phiêu lưu có pha chất hành động. Người chơi sẽ bắt đầu trong vai kẻ phiêu lưu nghiệp dư, vô tình biết đến một bí mật được gia tộc giữ kín từ nhiều đời. Đó là câu chuyện về một quyển sách ma thuật sẵn sàng trao quyền lực tối thượng cho bất kỳ ai đặt tay lên nó. Ước muốn quyền lực là động cơ thúc đẩy nhân vật bắt đầu hành trình đi tìm quyển sách.

Pahelika: Secret Legends có một đoạn hướng dẫn ngắn chỉ dẫn những thao tác cơ bản trong trò chơi, những vật dụng đáng quan tâm... đồng thời kể về lịch sử của quyển sách ma thuật. Trong màn chơi đầu tiên, bạn sẽ được thử thách bởi 1 câu đố khá dễ nhưng về sau thì các câu đố sẽ khó hơn với những nhiệm vụ đòi hỏi phải di chuyển liên tục đến các vị trí khác nhau để giải đố.

Muốn hoàn thành một câu đố, trước hết người chơi phải sưu tập đủ các vật dụng cần thiết, sau đó đặt chúng đúng vị trí. Việc này có thể không quá khó với động tác rê chuột trong màn chơi, tuy nhiên một số vật dụng sẽ cần được kết hợp trước khi có thể dùng vào việc khác. Đôi lúc game sẽ gợi mở cho bạn một vài ý để có thể tự mình giải quyết mọi vấn đề.

Về đồ họa, Pahelika được xây dựng trên những hình ảnh tĩnh kết hợp một số chuyển động – một đặc điểm quen thuộc ở thể loại phiêu lưu giải đố. Do đó, bạn chỉ cần trang bị một máy tính vừa phải (hỗ trợ độ phân giải 800x600 và DirectX 7) là đã có thể trải nghiệm cùng game. Âm nhạc khá dễ chịu với các giọng nói rõ ràng. Tuy vậy, game lại "nhắc nhở" bằng những tiếng động rất khó chịu mỗi khi bạn kết hợp vật dụng không thành công, hoặc đặt vật dụng sai vị trí.

ƯU
- Các câu đố dễ chịu.
- Nhịp game chậm, nhẹ nhàng.

KHUYẾT
- Không mô tả về vật dụng.

Nhìn chung các câu đố trong Pahelika không mấy khó khăn để giải quyết. Bạn sẽ mất khoảng 2 giờ để hoàn thành 6 màn chơi. Điểm không hài lòng duy nhất là game không mô tả về vật dụng, có thể gây bỡ ngỡ cho những người mới làm quen thể loại phiêu lưu.

Quả thực Pahelika: Secret Legends có thể được xem là game "nhập môn" của thể loại phiêu lưu giải đố. Nếu vẫn còn bó tay trước những vấn đề mà game đặt ra, người chơi có thể tham khảo bản hướng dẫn chi tiết mà nhà phát triển cung cấp miễn phí trên trang web của họ.

ĐẶNG CHÂU

PAHELIKA: SECRET LEGENDS

PHÁT HÀNH	Ironcode Software
PHÁT TRIỂN	Ironcode Software
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	30/04/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P3 1GHz, RAM 64MB, VGA 32MB, HDD 2GB, Windows ME/2000/XP/Vista

ĐỨA TRẺ ĐƯỢC CHỌN

Tỉnh dậy sau cơn mơ, không biết đang ở nơi nào và lâng lâng trong trạng thái mơ hồ rằng có cái gì đó đang tác động đến mình. Đó là cách xây dựng trò chơi theo phong cách phiêu lưu cổ điển của Dream Chronicles: The Chosen Child (TCC), mang dáng vẻ tương tự Myst - đưa người chơi vào một thế giới giả tưởng.

Bối cảnh TCC diễn ra sau các sự kiện chính trong phần 2 The Eternal Maze, game bắt đầu với nhân vật chính Faye tỉnh dậy sau một cơn ác mộng. Gần như Faye chẳng nhớ chút gì về quá khứ, thậm chí không biết mình là ai, ngoại trừ việc có những giấc mơ ẩn ước về một phù thủy, người chồng và đứa con đã mất tích. Sau đó, qua những thông tin chắp vá từ các giấc mơ, nhân vật chính sẽ bắt tay giải đáp một điều huyền bí nhằm tìm ra gia đình đã thất lạc.

Tương tự phiên bản thứ 2, TCC chứa đựng những cảnh chơi được phép di chuyển tự do để tìm kiếm và nhặt hết các vật dụng bất kể có hữu ích cho nhiệm vụ hiện tại hay không. Gameplay của TCC thuần chất phiêu lưu cổ điển. Bạn nhấn chuột vào những gì muốn tiếp xúc, có thể nhặt các vật dụng hoặc đọc thông tin mô tả nếu tạm thời chưa nhặt được chúng vì nguyên nhân nào đó. Hệ thống câu đố tuy có vài sự kiện xuất hiện ngẫu nhiên nhưng không làm thay đổi nội dung chính. Nếu chưa đạt đủ thông tin giải đố, sẽ có các câu thoại "I can't do that now" (Hiện tại tôi không thể làm điều đó) hay "That's not a good use of that item" (Đấy không phải cách dùng đồ vật đó đúng cách) nhắc nhở người chơi phải tìm con đường đúng. TCC ngắn bởi có ít các câu đố mang tính thử thách, chủ yếu là tìm và ghép các vật dụng.

TCC giới thiệu Nexus Gateways, cổng dịch chuyển cho phép người chơi dịch chuyển nhanh đi đến những địa điểm khác nhau sau khi người chơi đã tìm đến. Tuy vậy, muốn kích hoạt Nexus Gateways, bạn sẽ phải cần đến một số thiết bị đặc biệt được giới thiệu trong các giấc mơ và các đồng vàng được ẩn giấu trong game. Khi hoàn thành, người chơi có thể chơi lại để tìm thêm các đồ vật ẩn hay các đồng vàng. TCC khá ấn tượng nhưng diễn biến lại quá nhanh khiến người mới chơi có thể không theo kịp nhịp game.

Dòng The Dream Chronicles được yêu thích nhiều bởi có cái nhìn nhẹ nhàng, đáng yêu với phong cách vẽ đẹp mắt và nhạc nền dễ chịu, TCC cũng vậy. Game không đòi hỏi kinh nghiệm, lại không có những thách thức căng thẳng ở khía cạnh giải đố nên chơi khá nhẹ nhàng và dễ tìm đường. Thật sự không có lý do gì để không tìm những phút giây giải trí ở Dream Chronicles: The Chosen Child.

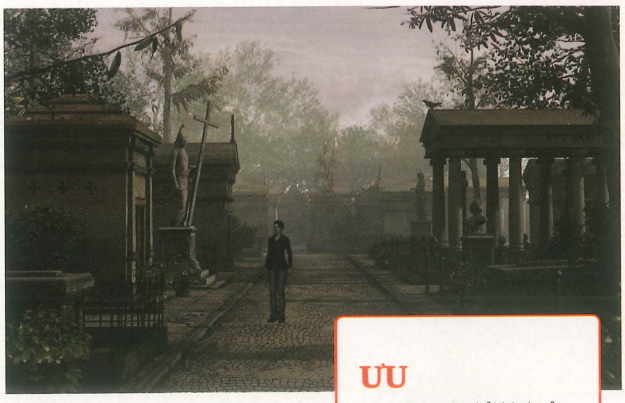
BÁCH HOA

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Dễ chơi, nhẹ nhàng.

KHUYẾT
- Thời lượng chơi ngắn.

DREAM CHRONICLES: THE CHOSEN CHILD	
PHÁT HÀNH	Play First
PHÁT TRIỂN	KatGames
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	25/04/2009
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz, RAM 256MB, VGA 64MB, HDD 70MB, Windows XP/Vista (cài Flash Player 8)



ƯU

- Nhân vật phải hành xử chuyên nghiệp.

KHUYẾT

- Diễn tiến và thể hiện của nhân vật quá khó với người chơi thông thường.

ART OF MURDER: HUNT FOR THE PUPPETEER

PHÁT HÀNH	City Interactive
PHÁT TRIỂN	City Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	17/02/2009
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 1GB, Windows XP/Vista

Chỉ hơn nửa năm sau khi phát hành phiên bản đầu tiên Art of Murder: FBI Confidential (tháng 7/2008), City Interactive đã giới thiệu tiếp phiên bản thứ hai Art of Murder: Hunt for the Puppeteer. Trong chuyên án mới, FBI đang truy lùng tên sát nhân hàng loạt có biệt danh Puppeteer, kẻ có xu hướng dàn xếp các nạn nhân của hắn theo các bức tranh của danh họa Edgar Degas. Nếu từng thưởng thức phim "sự im lặng của bầy cừu - The Silence of the Lambs" hay trò "Vén màn bí mật - Still Life, ID:G0511_42) bạn sẽ có chút cảm giác về vấn đề trên.

Theo đó, người chơi sẽ vào vai đặc vụ Nicole Bonnet điều tra vụ án bí ẩn này. Bắt tay vào việc, Nicole tìm được bằng chứng cho thấy Puppeteer đã bỏ trốn khỏi Mỹ để đến châu Âu. Một chuỗi án mạng mới đã đưa cô đến một công ty du lịch của Mỹ nhằm theo chân kẻ sát nhân. Nicole phát hiện hồ sơ của hắn chứa đựng quá nhiều bí mật, và sau cuộc gặp với một tay thám tử tư, cô xác định Puppeteer đang săn con mồi mới theo kiểu của những thời kỳ đen tối trong lịch sử châu Âu. Các địa điểm mà Puppeteer có thể gây án lập tức được khoanh vùng, và các dấu hiệu đều chỉ đến thành phố ánh sáng - Paris.

Nội dung câu chuyện có vẻ phức tạp với văn hóa và địa lý nước Pháp, một phần vì các đoạn thoại không rõ ràng. Nicole ít khi mô tả sự vật xung quanh trong khi đang dò xét các vật dụng hay các căn phòng, cách diễn giải lại đơn giản và ít thông tin. Ví dụ, khi theo dấu tên sát nhân bước vào căn phòng bí mật đầy những hình ảnh về các nạn nhân, Nicole chỉ thốt "Có vết máu trong phòng. Thật đáng nghi ngờ!" mà không để lại một nét nhấn cá nhân nào khác. Người chơi rất khó theo dõi và nắm bắt các tình tiết nếu chưa có kinh nghiệm chơi qua dạng game phiêu lưu phá án kiểu này.

Cách điều khiển trỏ và nhấn trong Art of Murder: Hunt for the Puppeteer tương tự như trò chơi Chronicles of Mystery. Hành trang của nhân vật dễ dàng tìm kiếm các vật dụng, đọc nhật ký hoặc xem lại các tài liệu. Cũng như phiên bản trước, người chơi chỉ được thăm dò 1 địa điểm theo thời gian, có thể nói: game trói buộc người chơi trong một địa điểm cho đến khi các nhiệm vụ hoàn thành, hình thành giới hạn sự tự do và không khai thác được sự đột phá trong suy nghĩ của người chơi. Các câu đố trong game khá khó, như việc giải mã dựa theo các ký tự La Mã cổ. Nhiều tình tiết thử thách chưa được bố trí hợp lý, phải mất rất nhiều thời gian để suy diễn. Có lẽ nhà phát triển cho thấy vào vai một đặc vụ cấp cao của FBI là không đơn giản.

Art of Murder: Hunt for the Puppeteer không phải là một tựa game tồi, nhưng nó chứa đựng quá nhiều sự "ức chế" đối với một người chơi thể loại phiêu lưu thông thường. Một món ăn đặc biệt chỉ dành cho các fan gạo cội.

AN AN

KILLZONE 2

VÙNG CHIẾN SỰ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BỎ QUA CHIẾN DỊCH ĐƠN ĐƯỢC TRÌNH DIỄN KHÁ TẦM THƯỜNG, CHÍNH PHẦN CHƠI MẠNG ĐƯỢC ĐẦU TƯ TỐT VÀ MÀNG NGHE NHÌN VƯỢT TRỘI ĐÃ GIÚP KILLZONE 2 ĐỂ LẠI ẤN TƯỢNG KHÔNG NHỎ CHO CÁC TÍN ĐỒ YÊU THÍCH GAME HÀNH ĐỘNG TRÊN PS3.

Chỉ thành công chỉ ở mức độ vừa phải ở 2 phiên bản đầu tiên nhưng nhờ chiến dịch lăng xê khá hoành tráng cùng những đoạn phim và hình ảnh đầy ấn tượng tại các kỳ hội chợ game, Killzone 2 (K2) lại tiếp tục là tâm điểm thu hút sự chú ý của cộng đồng game thủ và làm tiêu tốn không ít giấy mực của các tạp chí, trang game danh tiếng. Những lợi thế không nhỏ này đã giúp trò chơi sớm tiêu thụ được hơn 1,53 triệu bản tại các thị trường Nhật, Mĩ và châu Âu sau chỉ hơn 2 tháng phát hành và đạt ngưỡng một triệu người chơi trên dịch vụ Playstation Network. Thành tích đạt được là vậy, tuy nhiên trò chơi này có xứng đáng với sự chờ đợi lẫn kỳ vọng của các game thủ sở hữu PlayStation 3?

KILLZONE 2	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Guerilla Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/02/2009
ESRB	Mature

BỐI CẢNH

Hai năm trôi qua, sau khi bị người ngoài hành tinh Helghast xâm lấn và kiểm soát một phần thuộc địa Vekta, lực lượng ISA (Interplanetary Strategic Alliance – Liên minh chiến lược liên hành tinh) quyết định mở chiến dịch lớn tấn công thẳng vào Helghan quê nhà của người Helghast, với hy vọng bắt sống được tổng tư lệnh Scolar Visari của đoàn quân hiếu chiến này nhằm kết thúc sớm chiến tranh. Người chơi sẽ vào vai trung sĩ Tomas Sev Sevchenko với biệt danh "Sev" thuộc biệt đội Alpha của phe ISA, người gánh trên vai sứ mệnh cao cả trên.

CHIẾN DỊCH ĐƠN: CHƯA THẬT CUỐN HÚT

Cơ bản cách chơi của K2 không có quá nhiều khác biệt khi so sánh trực tiếp với hầu hết các game hành động góc nhìn thứ nhất trên thị trường hiện nay. Phần lớn các nhiệm vụ mà người chơi sẽ đối mặt trong game đều hết sức quen thuộc, ví dụ như đột nhập căn cứ của đối phương để phá huỷ vũ khí huỷ diệt, hay tìm cách liên lạc lại các đồng đội sau khi tạm thời bị cắt đứt bởi những đợt pháo oanh tạc của đối phương. Game có hẳn một danh sách vũ khí dài và khá đa dạng để người chơi có thể lựa chọn tuỳ vào tình huống mà mình đối mặt trên chiến trường, từ súng phóng lựu VC 9 Missile Laucher có thể thổi tung các chiến xa bọc thép, kiên cố của phe Helghast trong chớp mắt đến súng điện Electricity Gun với luồng điện cực mạnh có thể làm tê liệt nạn nhân xấu số chỉ với một phát trúng đích.

Trong K2 người chơi không còn bận tâm nhiều đến các túi cứu thương như trước đây. Khi bị trúng đạn màn hình chơi sẽ dần chuyển màu, nếu nhanh chóng tìm được nơi an toàn để dưỡng thương là bạn có thể tiếp tục thực hiện tiếp nhiệm vụ của mình. Song song với thanh sức khoẻ, game còn xuất hiện thêm thanh chịu đựng (stamina). Thanh này sẽ giảm dần khi người chơi thực hiện thao tác chạy và sẽ dần phục hồi khi người chơi đứng yên hoặc chuyển sang đi bộ. Bên cạnh đó, chức năng "cover" cũng lần đầu tiên xuất hiện trong game. Chỉ cần chọn lá chắn an toàn và nhấn phím L2 là người chơi có thể kích hoạt tính năng này một cách dễ dàng. Đây là chức năng rất hữu dụng vì nó sẽ giúp bạn chống trả được phe Helghast hiệu quả và an toàn. Tính năng cảm ứng của tay cầm PS3 cũng được hãng phát triển Guerilla tận dụng trong game. Ví dụ như việc xoay các tay vịn hoặc đặt mìn đòi hỏi người chơi phải lắc lư

ƯU:
- Hiệu ứng đồ hoạ và âm thanh sắc sảo.
- Phần chơi mạng được đầu tư sâu và hấp dẫn.
- Trí thông minh nhân tạo của đối thủ máy tốt.

KHUYẾT:
- Phần chơi đơn chưa thật ấn tượng.
- Các đồng đội máy (AI) phạm quá nhiều sai lầm.

theo tay cầm khá thú vị.

Chiến dịch đơn của K2 bao gồm mười màn chơi chính với tổng cộng bốn độ khó khác nhau bao gồm Recruit, Trooper, Veteran và Elite, tiêu tốn của người chơi khoảng 8 giờ để hoàn thành. Trí thông minh nhân tạo của các đối thủ máy khá ấn tượng bởi ngoài số lượng luôn áp đảo, máy còn vạch chiến thuật tác chiến rất bài bản. Điển hình như đánh úp từ phía sau lưng người chơi hoặc bọc lót cho nhau bằng việc phân công sử dụng vũ khí tầm xa và tầm gần rất tốt, gây khó chịu cho người chơi không ít. Ngược lại các đồng đội máy của phe ta lại thao tác rất kém và thường xuyên mắc sai lầm như lao đầu vào cơn mưa đạn trong khi các góc núp trong màn chơi chỉ cách không xa.

Tuy trí thông minh nhân tạo được lập trình khá tốt và đem đến nhiều thử thách nhưng chiến dịch đơn của K2 vẫn thiếu nhiều nút thắt quan trọng để lôi cuốn người chơi từ đầu đến cuối. Lý do phải kể đến đầu tiên là phần lớn các màn chơi của game được thiết kế quá nhỏ và khá đơn giản nên dù đối phương tỏ ra khá nguy hiểm nhưng nếu chịu khó quan sát một chút là có thể làm gỏi chúng dễ dàng. Những cảnh chơi lớn, phức tạp với tiết tấu dồn dập như Korovis Dam và Industrial Ghost Town, cho phép người chơi được thử cảm giác lái các phương tiện cơ giới, robot khổng lồ trong game, lại diễn ra quá nhanh đồng thời chiếm thời lượng không đáng kể trong game. Điều này giải thích vì sao game hoàn toàn không có phần chơi phối hợp (co-op) vốn đang được rất nhiều game thủ quan tâm hiện nay.

MẠNG TỎA SÁNG

Nếu như phần chơi đơn của K2 chỉ lướt qua mà không đọng lại cho bạn nhiều cảm xúc thì ngược lại chiến trường mạng (Warzone) của game lại thể hiện rất xuất sắc với khả năng hỗ trợ lên tới 32 người chơi cùng thời điểm. Ngoài việc thiết kế rất đa dạng và rộng lớn, các bản đồ trong Warzone còn tích hợp cùng lúc cả năm kiểu chơi khác nhau và liên tục thay đổi để người tham gia tránh được cảm giác nhàm chán. Năm kiểu chơi này hầu hết đều khá quen thuộc với hầu hết game thủ từng tham gia chiến trường mạng ở các game hành động khác trước đây. Chẳng hạn, với kiểu chơi Assassination, người chơi vừa phải tìm cách bảo vệ nhân vật quan trọng của phe mình đồng thời tìm cách triệt hạ được nhân vật của đối phương. Đếm Thành Tích (Bodycount) lại chính là tên gọi khác của Team Deathmatch với mục tiêu là hạ lính của "phe bạn" càng nhiều càng tốt. Trong khi đó Tìm và Lấy (Search & Retrieve) lại là biến tấu của kiểu chơi cướp cờ (Capture the Flag) trước đây.

Thành tích và khả năng thể hiện trên chiến trường mạng của bạn sẽ được máy ghi nhận và chuyển thành điểm kinh nghiệm nhằm mở khoá thêm nhiều lớp nhân vật, vũ khí cũng như những kĩ năng mới. Đặc biệt hơn, bạn có thể lập nhóm cùng các cao thủ khác trên mạng để tham gia những đợt thi đấu do chính nhà phát hành và phát triển tổ chức, được đăng tải trên trang chủ của trò chơi. Để tạo điều kiện cho các tay súng mới vào nghề, game cũng bổ sung thêm phần chơi Skirmish để người chơi dợt tạm tay nghề với máy trước khi chuyển hẳn qua chiến trường mạng.

ÂM SẮC VẸN TOÀN

Được quảng bá là một trong những tựa game khai thác tốt sức mạnh của hệ máy PS3, K2 đã không làm phụ lòng mong đợi của nhiều game thủ. Các hiệu ứng đồ hoạ phức tạp như ánh sáng động, chiều sâu môi trường, đổ bóng, cháy nổ… đều được thể hiện chân thực, sống động. Diễn hoạt các các nhân vật, đặc biệt là phần cơ mặt (mắt, mũi, miệng…) được gột tả không kém gì diễn viên thật. Chất lượng âm lồng tiếng và mô phỏng được đầu tư rất có chiều sâu và hầu như không có điểm gì đáng phàn nàn xuyên suốt toàn bộ game. Với chất lượng hình ảnh và âm thanh thuộc hàng đỉnh hiện nay nhưng cả hai phần chơi đơn và chơi mạng của game đều diễn ra với tốc độ khung hình rất lý tưởng và thời gian nạp cảnh chơi diễn ra khá nhanh.

Chưa tạo được ấn tượng sâu sắc với người chơi ở phần chơi đơn nhưng nhờ toả sáng rất kịp thời ở chiến trường mạng và được phụ hoạ bởi hiệu ứng hình ảnh, âm thanh xuất sắc, K2 sẽ thu hút được người chơi khoảng thời gian tương đối lâu trước khi các tựa game đình khác của năm nay tiếp tục xuất hiện.

MINH HẰNG

Quái Xế Biểu Diễn

EXCITEBOTS: TRICK RACING	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Monster Games
THỂ LOẠI	Đua Xe
NGÀY PHÁT HÀNH	20/04/2009
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii

Thể loại đua xe biểu diễn mạo hiểm luôn cuốn hút người chơi bởi tính tự do phóng khoáng với những tựa game đã giành được khá nhiều thành công như Pure (X360/PC/PS3) hay Motorstorm (PS3). Chiếc máy Wii cũng không chịu kém khi đóng góp tựa Excite Truck tuy chưa gây được tiếng vang cho lắm. Rút tỉa kinh nghiệm, Nintendo đưa thương hiệu này quay lại sàn diễn qua tựa game Excitebots: Trick Racing (ETR), giới thiệu ý tưởng kỳ lạ cho phép người chơi tham dự cuộc đua không phải trên những chiếc xe thuần túy mà là trên những cỗ máy biến hình.

Cuộc đua kỳ lạ

Đến với ETR, người chơi được đưa vào một thế giới kỳ lạ với những cỗ máy biến hình (Excitebots) kỳ lạ được sử dụng làm phương tiện đua. Những cỗ máy mang hình dáng của các sinh vật như ếch, cào cào, rùa, chuột v.v. với các kỹ năng khác nhau sẽ đem đến cho bạn những cuộc đua vui nhộn nhất. Một số sinh vật có ưu thế trong việc kéo dài thời gian tăng tốc trong khi số khác lại có thể giữ thăng bằng và bo cua tốt hơn. Tùy vào thói quen điều khiển và chiến thuật mà bạn sẽ lựa chọn một cỗ máy biến hình phù hợp cho mình. Trò chơi khởi đầu với chỉ một số ít các cỗ xe có sẵn, nhưng dần bạn sẽ mở khóa, nâng cấp và thay đổi màu sơn thêm cho chúng qua số điểm "sao" đạt được từ các vòng đua.

Cách điều khiển trong ETR được thiết kế với mục tiêu đơn giản và dễ nắm bắt nhất. Người chơi có thể sử dụng riêng lẻ WiiRemote hoặc gắn vào Wii Wheel để có cảm giác thực hơn. Khi đua, bạn nghiêng WiiRemote qua lại để chỉnh hướng, nhấn nút 2 để tăng ga và nút 1 là phanh. Để kích hoạt chế độ tăng tốc (turbo), bạn có thể nhấn liên tục nút B hoặc các nút trên D-pad. Khi đang thực hiện các cú nhảy trên không, người chơi còn có thể lắc WiiRemote để thực hiện các cú xoay tròn biểu diễn và tiếp đất nhẹ nhàng hơn. Những đoạn có các thanh xà ngang đòi hỏi người chơi phải lắc tròn WiiRemote để tăng tốc độ xoay của cỗ xe khi nó đang bám vào thanh xà đó, đến khi đạt được tốc độ cần thiết thì mới thoát khỏi để đua tiếp. Nhìn chung cơ chế điều khiển trong ETR khá phù hợp với tốc độ nhanh và thiên về nhiều pha biểu diễn bay nhảy, giúp người chơi có được sự thoải mái nhất trong khi tranh tài.

Chưa hết kỳ lạ, trong ETR chưa hẳn người chiến thắng đã là người chạy nhanh nhất mà là người thi đấu cống hiến nhiều pha biểu diễn đẹp mắt nhất. Cả 2 yếu tố tốc độ và biểu diễn đều quan trọng ngang nhau. Việc đánh giá kết quả biểu diễn của người chơi thông qua các ngôi sao thưởng - bạn thực hiện động tác càng phức tạp thì điểm càng cao. Tuy không cần phải về nhất để chiến thắng nhưng nếu về đích với thứ hạng cao sẽ mang lại cho bạn nhiều lợi thế hơn khi được cộng thưởng thêm nhiều ngôi sao. Đạt được số sao cần thiết người chơi sẽ mở khóa vòng đua mới, điều này khá dễ nhưng nếu muốn vượt qua mức điểm thưởng cao nhất (hạng S) trong từng vòng đua để mở khóa hết bí mật, bạn phải đua lại nhiều lần thì mới chinh phục được. Trong khi đua, còn có các loại vật phẩm mà bạn có thể thu thập để tăng điểm thưởng hoặc dùng để tấn công đối phương. Phần chơi đơn của ETR gồm

"Tham gia tranh tài trên những cổ xe là điều không lạ gì trong thế giới game đua xe nhưng tranh tài trên những cổ máy biến hình thì không phải ai cũng từng trải qua. Excitebots: Trick Racing mang đến sự khác biệt đó thông qua những vòng đua cực vui nhộn của mình".

khá nhiều chế độ đua có thể mở khóa được, cho phép người chơi có nhiều lựa chọn. Ngoài ra còn có các mini-game tận dụng tính năng cảm ứng mà bạn sẽ bắt gặp xuyên suốt game và chế độ chơi Poker khá thú vị.

Ngoài phần chơi đơn, ETR còn hỗ trợ phần chơi nhiều người qua các chế độ chia màn hình (split-screen) trên cùng một máy và trực tuyến (online) qua dịch vụ Nintendo WiFi Connection. Đây là phần chơi mang tính đối kháng và hấp dẫn cao khi đối thủ không phải do máy điều khiển mà là những con người với đầy đủ các chiến thuật và mưu mẹo. Khá đáng tiếc là phần chơi split-screen chỉ hỗ trợ tối đa 2 người, trong khi đó phần chơi online được đầu tư hơn khi hỗ trợ tối đa đến 6 tay đua cùng lúc. Các cuộc đua online diễn ra khá trơn tru và ít khi gặp phải hiện tượng lag gây khó chịu.

Với sự kỳ lạ của mình, ETR đem đến cho người chơi những cuộc đua vui nhộn nhất. Thời lượng để hoàn thành không dài nhưng game có tính giải trí và giá trị chơi lại cao. Được đánh giá cao hơn hẳn Excite Truck, ETR là một trong những tựa game đáng nhớ nhất của dòng game Excite bên cạnh phiên bản cổ điển nổi tiếng Excitebike trên máy NES khi xưa.

Hình khá, âm tạm

ETR đem đến nhiều cảm nhận khá lạ thường từ những cổ máy biến hình được thiết kế khá ngộ nghĩnh. Cử động của các cổ máy này khá kỳ lạ không tuân thủ theo các quy luật như các game đua xe thông thường. Các hiệu ứng ánh sáng đặc biệt cũng được thể hiện rất tốt. Môi trường trong game sống động, giàu chi tiết và thể hiện được sự vui nhộn cùng với phông màu tươi tắn và đẹp mắt. Tốc độ khung hình luôn ổn định và không hề gặp hiện tượng đứng hình khi chơi.

Trái ngược với phần đồ họa, âm thanh trong ETR chỉ ở mức trung bình. Các bản nhạc nền đơn điệu, thiếu sinh khí và hay trùng lắp. Các hiệu ứng âm thanh hơi giả tạo khiến người chơi đôi khi muốn tắt luôn cho khỏi bực mình. Ngoài ra game còn thiếu mất phần hỗ trợ dùng các bài nhạc từ thẻ SD để làm nhạc nền khiến người chơi dù không muốn nhưng cứ phải thưởng thức mãi những giai điệu tẻ nhạt.

Bắt đầu những vòng đua sôi động

Kỳ lạ và sáng tạo, ETR xứng đáng là đại diện của thể loại game đua xe biểu diễn mạo hiểm trên máy Wii. Lối chơi phóng khoáng sẽ đem đến cho bạn những cuộc đua sôi động trên các cổ máy biến hình độc đáo. Tha hồ biểu diễn trên đường đua ảo, ETR là tựa game không thể bỏ qua với những game thủ yêu thích tốc độ và cảm giác mạnh.

NGUYÊN QUÂN

Ưu:

- Các cổ máy biến hình kỳ lạ nhưng thú vị.
- Nhiều chế độ chơi, hỗ trợ thi đấu online đến 6 người.
- Đồ họa đẹp mắt, tốc độ khung hình ổn định

Khuyết:

- Chỉ hỗ trợ 2 người chơi split-screen.
- Chất lượng âm thanh trung bình.

BROKEN SWORD
SHADOW OF THE TEMPLARS
THE DIRECTOR'S CUT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BÍ ẨN HỘI KÍN

Ra đời từ năm 1996 đến nay, dòng game phiêu lưu Broken Sword đã có tổng cộng 4 phiên bản. Năm nay, Revolution tại tiếp tục tung ra thêm một bản Broken Sword khác dành cho các hệ máy Wii và DS. Tuy nhiên, đây không phải là phần thứ 5 của dòng game mà là một bản làm lại (remake) từ phiên bản Broken Sword đầu tiên: The Shadow of the Templars. Với lần tái bản này, nhà sản xuất đã cải tiến và thêm thắt nhiều chi tiết vào game, chẳng hạn như cơ chế điều khiển phù hợp riêng với Wii và DS cũng như những nội dung mà phiên bản năm 1996 chưa có. Trong bài viết này, chúng ta hãy cùng xem xét phiên bản Broken Sword: The Shadow of the Templars (BSST) trên Wii.

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Revolution Software
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	24/3/2009
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Wii

Những vụ án bí ẩn

Các phiên bản trong dòng Broken Sword xoay quanh 2 nhân vật chính: chàng luật sư người Mỹ George Stobbart và cô nàng phóng viên ảnh người Pháp Nicole "Nico" Collard. Lần này cũng vậy. George đang ngồi tại một quán cà phê nhỏ tại Paris thì một tiếng nổ long trời vang lên. Anh may mắn không bị thương gì nhưng vụ nổ đã cướp đi sinh mạng của một người đàn ông trung niên.

Trước đó một ngày, Nico nhận được lời mời đến phỏng vấn một nhà tài phiệt tên Pierre Carchon. Khi vừa đến nơi, cô đã chứng kiến ông này bị một kẻ bí ẩn bắn chết. Hai vụ án này xảy ra kề nhau và điều đó đã khiến George và Nico gặp nhau. Cùng chung mục đích tìm ra thủ phạm, hai người dần khám phá ra những bí ẩn liên quan đến một dòng tu tôn giáo lâu đời thời Trung cổ.

Lối chơi phiêu lưu truyền thống

BSST là một game phiêu lưu theo phong cách cổ điển với phương pháp "trỏ và nhấn" (point and click). Khi xưa bản PC dùng chuột để điều khiển thì với bản Wii ngày nay, con trỏ trên màn hình được người chơi điều khiển bằng tính năng cảm ứng của tay cầm Wii. Bạn dùng Wii Remote điều khiển con trỏ trên màn hình, kiểm tra, thu lượm những đồ vật cũng như trò chuyện với các nhân vật khác trong game. Các câu đố xuất hiện

thường xuyên trong game cũng tận dụng tính năng cảm ứng khi luôn đòi hỏi bạn phải cầm, nắm, kéo, thả hay xoay tới xoay lui một món đồ gì đó. Các thao tác điều khiển khá dễ dàng và thuận tiện, nhất là ở việc tay cầm sẽ rung lên khi bạn lướt con trỏ qua một món đồ có thể kiểm tra hay một nhân vật nào đó có thể nói chuyện được. Duy có một điểm hơi bực mình là những lúc bạn phải xoay tròn một vật thể gì đó trong các câu đố (như xoay một miếng ráp hình chẳng hạn). Lúc này có vẻ game cảm nhận không được nhạy lắm, nên nếu bạn xoay tay hơi nhanh là y như rằng vật thể bạn đang "cầm" trong game sẽ quay lung tung.

Một điểm cải tiến "ăn tiền" của bản Wii chính là phần nội dung hoàn toàn mới với góc nhìn của nhân vật Nico. Trong bản năm 1996, bạn chỉ có thể điều khiển một mình George mà thôi. Còn với bản mới này, thời lượng chơi game trong vai Nico chiếm khoảng 30% tổng thời lượng. Đương nhiên, điều này dẫn đến việc chúng ta được biết những sự kiện mà bản game PC không nói đến hoặc chỉ đề cập gián tiếp. Điển hình là đoạn mở đầu game, khi Nico đến phỏng vấn Pierre Carchon và chứng kiến ông này bị ám sát. Nhờ có thêm phần nội dung mới mà câu chuyện của game có chiều sâu hơn, giúp người chơi nắm bắt được cốt truyện hấp dẫn của game nhanh chóng và rõ ràng hơn.

Nội dung được mở rộng, đương nhiên game cũng thêm vào những câu đố hoàn toàn mới. Các câu đố trong BSST không quá phức tạp, không cần phải nát óc suy nghĩ mà thường đòi hỏi ở người chơi một sự kiên nhẫn (để thử đi thử lại) cùng một chút suy luận. Điển hình là câu đố phải giải những bức mật thư, trong đó mỗi ký hiệu đại diện cho một chữ trong bảng chữ cái. Ban đầu, không có tí manh mối nào buộc bạn phải thử đại. Tuy nhiên, khi đã tìm đúng được những chữ cái đầu tiên, công việc càng về sau càng dễ dàng do các câu chữ đã dần rõ ràng hơn (tương tự như trò chơi "Chiếc nón kỳ diệu"). Bạn nên ghi lại một số ký tự tiêu biểu vì sẽ không chỉ giải loại mật thư này một lần duy nhất đâu.

Nếu bạn cảm thấy bế tắc ở một câu đố nào đó thì những câu gợi ý (được thiết kế rất giống trò chơi Professor Layton trên DS) luôn sẵn sàng để bạn tham khảo. Các đồ vật thu nhặt được trong game cũng khá nhiều, tuy nhiên game không đòi hỏi bạn phải kết hợp để tạo ra món đồ mới nên bạn sẽ chẳng có gì quá lo lắng khi chứng kiến kho chứa đồ của mình có hàng đống thứ linh tinh. Giải pháp đơn giản nhất là "loại suy", thử hết thứ này đến thứ kia vì chắc chắn tất cả các món đồ đều có công dụng nhất định nào đó.

Đồ họa của game vẫn trung thành với 2D . Có thể khi mới bắt đầu chơi, sẽ có bạn cảm thấy không hài lòng với chế độ hình ảnh "có vẻ hơi xưa" của BSST và cho rằng game thua xa những game phiêu lưu đồ họa 2D mới hơn như Runaway chẳng hạn. Tuy nhiên, thật khó có thể so sánh về chất lượng hiệu ứng khi mà đồ họa của BSST hoàn toàn được các họa sĩ vẽ bằng tay. Do đó, các hình ảnh trong game đề cao tính nghệ thuật hơn là độ chi tiết cùng các hiệu ứng tiên tiến khác. Đặc biệt, trong phiên bản mới, ở các đoạn hội thoại, game đều thể hiện chân dung diễn hoạt của các nhân vật, điều này cũng hoàn toàn không hề có ở bản BSST năm 1996.

Về âm thanh, BSST chứng kiến sự trở lại của diễn viên lồng tiếng Rolf Saxon, người đã thể hiện vai George Stobbart trong tất cả các phiên bản Broken Sword từ trước đến nay. Có lẽ cũng chính vì vậy mà phần lồng tiếng của Rolf tỏ ra xuất sắc nhất, trong khi các diễn viên khác do phải dùng một chất giọng tiếng Anh lơ lớ tiếng Pháp để thể hiện các nhân vật người Pháp nên không được hay lắm, nhiều khi hơi khó nghe.

Chơi ngay thôi!

Dù chỉ là bản làm lại nhưng BSST vẫn là một game thực sự đáng giá. Game có khá nhiều ưu điểm như một câu chuyện trinh thám thực sự hấp dẫn, các câu đố lôi cuốn thông minh, đồ họa vẽ tay mộc mạc mang tính nghệ thuật cao và đặc biệt là cơ chế điều khiển rất hợp với máy Wii. Vì vậy, trừ phi bạn hoàn toàn "dị ứng" với thể loại game phiêu lưu thì hoàn toàn không có lý do gì để từ chối trò chơi hấp dẫn này.

NGỌC CHÂU

Ưu:

- Câu chuyện ly kỳ, lôi cuốn.
- Cơ chế điều khiển thuận tiện.
- Câu đố hấp dẫn, thông minh.

Khuyết:

- Thao tác xoay tròn hơi thiếu chính xác.
- Một số giọng lồng tiếng lơ lớ hơi khó nghe.

KLONOA

GIẢI CỨU NỮ THẦN LEPHISE

Xuất hiện lần đầu tiên trên hệ Playstation One với phiên bản Door to Phantomile (DtP) vào năm 1997, những cuộc phiêu lưu lôi cuốn của chàng mèo mộng mơ Klonoa chinh phục được rất nhiều game thủ nhỏ tuổi bởi cách dẫn truyện nhẹ nhàng và nền đồ hoạ dễ thương. Tuy thay tên đổi họ nhưng nếu từng tiếp xúc loạt game này từ trước, bạn sẽ sớm nhận ra rằng Klonoa cho Wii hiện nay chính là phiên bản được làm lại từ phiên bản gốc DtP. Do đó, cốt truyện và bối cảnh không có nhiều thay đổi.

Game đưa người chơi vào thế giới giả tưởng Phantomile nơi được cấu thành bởi năm vùng đất khác nhau Breezegale, Jugpot, Forlock, Coronia và Cress. Đây là thế giới khá đặc biệt bởi tất cả những ai sống ở đây đều không thể nhớ nổi những gì mà họ đã mơ. Trường hợp hy hữu xuất hiện khi buổi sáng nọ, chàng mèo Klonoa có thể nhớ rõ được giấc mơ đêm qua của mình về một chiếc tàu bay chẳng may đâm sầm vào vách núi gần nơi mình sinh sống. Klonoa đi điều tra sự thật về giấc chiêm bao và bắt gặp tên hề Joka và chủ nhân của hắn là Ghadius đang tìm cách chiếm đoạt dây chuyền ma thuật của nữ thần Lephise nhằm thực hiện một âm mưu.

Mặc dù toàn bộ các màn chơi trong Klonoa được xây dựng theo kiểu platform 2D (chỉ có thể di chuyển nhân vật ở chiều ngang), nhưng điểm thú vị của Klonoa là bạn hoàn toàn điều khiển được nhân vật chính Klonoa tương tác với các vật thể xung quanh ở chiều dọc rất giống game 3D. Vũ khí chính của Klonoa chính là chiếc nhẫn Huepow (cũng chính là bạn thân của anh). Với chiếc nhẫn này anh có thể chụp đối phương, sử dụng làm bàn đạp để lấy được các vật dụng quý rải khắp màn chơi.

Ở những màn chơi sau, kỹ năng này sẽ ngày một đòi hỏi khó hơn bởi ngoài thao tác chính xác, người chơi cần phải nhanh tay lẹ mắt mới có thể vượt qua các chướng ngại vật cũng như các con trùm. Phiên bản Wii cho phép các game thủ thực hiện hoàn toàn kỹ năng trên bằng cách khe vung Wii Remote, chức năng cảm ứng rất độc đáo của Wii. Tuy nhiên, nếu chưa thực sự quen với cách điều khiển này game vẫn cho phép người chơi chuyển sang cách điều khiển cũ hoặc tận dụng tay cầm GameCube và Classic Controller để thưởng thức.

Do hướng đến đối tượng chính là các bạn nhỏ nên các câu đố trong Klonoa không quá phức tạp, chỉ cần chịu khó liên tưởng và quan sát kĩ là người chơi có thể giải quyết rất dễ dàng, chỉ mất khoảng 5 giờ để hoàn tất game. Để bổ sung cho thời lượng chơi khiêm tốn, game có thêm mục chơi Reverse Mode (được mở khoá sau khi bạn đã hoàn tất game). Trong mục chơi này, game sẽ đảo ngược trình tự của từng màn chơi đồng thời mở khoá thêm một số màn chơi ẩn.

Đồ bộ sang nền máy vượt trội hơn về phần cứng, chất lượng nghe nhìn của Klonoa cũng được nâng cấp và cải thiện đáng kể. Các nền được dựng sẵn và vẽ tay trước đây được nâng cấp hoàn toàn lên nền 3D cộng với tông màu lựa chọn tươi tắn đã giúp game tạo được thiện cảm tốt cho các game thủ. Âm lồng tiếng cũng không hề kém cạnh khi được truyền tải và bám khá sát diễn biến tâm lý của nhân vật. Chất lượng nhạc nền không ấn tượng lắm, các giai điệu được thực hiện quá bình thường, không có điểm nhấn đặc biệt nên mau chóng bị người chơi quên lãng. Bất chấp hạn chế không đáng kể này, Klonoa vẫn là một game platform hay.

THANH NHI

ƯU
- Bổ sung mục chơi mới.

KHUYẾT
- Nhạc nền đơn điệu.
- Thời gian chơi ngắn.

KLONOA	
PHÁT HÀNH	Namco
PHÁT TRIỂN	Namco
THỂ LOẠI	Platform
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	05/05/2009
ESRB	Everyone

Đức Vua Tí Hon

Chắc hẳn bạn đã biết đến game Rune Factory Frontier vừa được giới thiệu trên TGVT - Thế Giới Game số tháng trước. Trò chơi này nằm trong loạt game quản lý nông trại lừng danh Harvest Moon của nhà thiết kế Yasuhiro Wada. Tuy nhiên Wada lại không hề tham gia thực hiện Rune Factory Frontier. Ông chuyển qua phát triển một game khác, có phong cách nửa giống lại nửa khác với Harvest Moon. Đó là trò chơi Little King's Story (LKS), cũng dành cho Wii.

Xét về thể loại, LKS là một game nhập vai (RPG). Nhưng game lại pha trộn nhiều yếu tố của thể loại game chiến thuật thời gian thực (RTS) cùng một chút hương vị của các thể loại giả lập đời sống ảo (như Animal Crossing, The Sims hay Harvest Moon) và cả dạng God Game (người chơi vào vai đấng quyền năng cai trị một vùng đất, với đại diện điển hình là dòng game Black & White). Tuy pha trộn nhiều thể loại như vậy, nhưng LKS có lối chơi rất nhẹ nhàng, dễ thương và đặc biệt là dễ chơi, phù hợp với mọi game thủ.

LITTLE KING'S STORY	
PHÁT HÀNH	Marvelous
PHÁT TRIỂN	Cing Inc
THỂ LOẠI	Nhập vai chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	24/04/2009
ESRB	Everyone

Vua nhóc bất đắc dĩ

Trò chơi bắt đầu khi chú bé Corobo tình cờ nhặt được một chiếc vương miện lạ. Từ khi đội vương miện lên đầu, Corobo đột nhiên được những người xung quanh tôn vinh là vua và toàn tâm toàn ý phục tùng cậu bé. Thế là từ một chú nhóc ngây thơ tinh nghịch, Corobo đã trở thành một nhà vua trị vì vương quốc Alpoko.

Nói là vương quốc cho oai chứ thật ra chỉ là một mảnh đất bé tí xung quanh căn chòi "cung điện" của Corobo. Toàn bộ tài sản ban đầu của "vua" chỉ bao gồm 3 vị bộ trưởng (tự phong), 12 cư dân vô công rồi nghề và... một con bò. Khởi đầu với một vương quốc quá nhỏ bé và nghèo nàn như vậy nên mục tiêu của Corobo cùng toàn thể triều đình, cũng như là của người chơi, chính là phát triển vương quốc ngày càng giàu mạnh hơn, mở rộng bờ cõi để từng bước xưng bá thiên hạ.

Toàn bộ "nội các" của Corobo, như đã nói, chỉ có vỏn vẹn 3 người, gồm quân sư Howser, bộ trưởng thông tin Liam và bộ trưởng hành chính Verde. Họ là người theo sát và giúp đỡ Corobo trong quá trình cai trị vương quốc. Trong đó, anh chàng Liam to lớn cục mịch nhưng lại là một kho kiến thức, sẵn sàng giải đáp cho bạn bất kỳ thông tin nào về các khái niệm và cách chơi game. Cô nàng Verde làm công tác thống kê tình hình vương quốc và là... điểm lưu game. Vai trò ngài quân sư Howser là quan trọng nhất khi giúp bạn hoạch định kế hoạch phát triển vương quốc thông qua những lời cố vấn và các nhiệm vụ, ngoài ra ông này cũng là người chủ trì việc xây dựng và phát triển các loại công trình, cơ sở hạ tầng khác.

Dẫn dắt "con dân" làm kinh tế

Mục tiêu tối thượng của bạn trong game là mở rộng bờ cõi, biến thế giới xung quanh trở thành lãnh thổ của mình. Nhưng trước hết, điều kiện đầu tiên luôn luôn là... "tiền đâu". Có nguồn tài chính vững vàng, bạn mới có thể đầu tư nguồn nhân lực hùng hậu để chuẩn bị cho những

chuyến chinh phục khắp nơi. Để có tiền, Corobo có thể dẫn theo các cư dân của vương quốc đi tìm kho báu, thu hoạch rau củ, săn bắn kiếm lương thực có thể đổi thành tiền. Ban đầu, tất cả cư dân đều là những kẻ thất nghiệp và không có chuyên môn nhất định. Cho đến khi đã có ít tiền, bạn có thể xây dựng những công trình đặc thù và gửi họ vào đó học nghề để có được những lực lượng như nông dân, quân sĩ hay thợ săn. Khi đã có nghề, các cư dân này chỉ có thể làm đúng những việc mà họ đã học. Chẳng hạn nông dân có thể đào hang tìm kho báu hoặc mở đường nhưng tuyệt nhiên không thể chiến đấu chống lại các quái vật luôn lảng vảng ở những vùng đất bên ngoài vương quốc. Trong khi đó, binh lính có thể tấn công đối phương nhưng lại không chặt được một khúc cây bé con chắn đường tiến quân.

Tất cả các cư dân này khi làm việc đều cần chính quốc vương đích thân dẫn dắt và chỉ huy. Trước hết, bạn phải lựa chọn những người cần đem theo với số lượng nhất định (sẽ tăng thêm khi bạn nâng cấp kỹ năng cho mình sau này). Sau đó, cả "bầu đoàn" sẽ rồng rắn kéo nhau đi theo sự dẫn đường của bạn. Khi cần họ làm việc, bạn hướng về mục tiêu và ra lệnh cho từng người một xông về phía đó, chẳng hạn như đào một cái hang, chặt một thân cây hay chiến đấu với một con quái vật. Ra lệnh cho càng nhiều người làm cùng lúc, công việc sẽ hoàn thành càng nhanh. Ở đây, nếu bạn nào đã chơi qua loại game chiến thuật Pikmin của Nintendo trên hệ máy GameCube thì sẽ nhận ra ngay LKS đã mượn ý tưởng quản lý và điều khiển quân từ loạt game này.

Khó chịu khi điều khiển nhóm

Thông qua chế độ nâng cấp, bạn có thể dẫn theo số lượng quân nhiều hơn. Tuy nhiên, cho dù dẫn theo bao nhiêu quân, bạn vẫn chỉ có thể giao nhiệm vụ cho từng người một. Điều này vừa khiến việc thi hành công việc trở nên lâu lắc rườm rà, vừa xảy ra một điều khá bực mình. Đó là khi trong nhóm quân của bạn bao gồm nhiều loại khác nhau, chẳng hạn như lính và nông dân. Nếu họ xếp hàng xen kẽ nhau, thì y như rằng bạn sẽ gặp phải trường hợp là "tung" anh nông dân đi... chiến đấu trước khi có thể chọn các anh lính đứng sau lưng anh ta, do game chỉ cho bạn chọn quân theo thứ tự xếp hàng từng người một chứ không thể muốn chọn ai là chọn.

Khi dân số gia tăng và nhiều loại ngành nghề được thành lập, game cho phép bạn đặt một chiếc bục gỗ trước cửa cung điện để triệu tập các loại cư dân mình muốn, thay vì phải đi lòng vòng tìm những người phù hợp và "rủ rê" từng người một. Tính năng này thoạt đầu có vẻ thuận lợi, nhưng không hiểu vì sao game cho phép bạn tập hợp họ lại, nhưng không cho phép cùng lúc ra lệnh cho họ đi theo mình. Và thế là quá trình chọn từng người một lại tái diễn. Điều bực mình có thể lại xảy ra trong trường hợp bạn chỉ muốn chọn toàn binh sĩ để đi chiến đấu thì đột nhiên lại có một anh nông dân "nhiều chuyện" chui vào giữa khiến bạn chọn nhầm anh ta vào hàng ngũ. Cách duy nhất để giải quyết chuyện này là... giải tán tất cả và chọn lựa lại từ đầu.

Hấp dẫn và vui nhộn

Tuy nhiên, rất may là sự khó chịu trong vấn đề quản lý quân đó có thể nói là khuyết điểm duy nhất của LKS. Các khía cạnh còn lại được thể hiện rất hay. Có khá nhiều việc bạn phải làm nhưng tất cả đều dễ hiểu và hoàn toàn không khó thực hiện. Tiền của đầy lên rất nhanh nếu bạn chịu khó lùng sục tất cả mọi "kho báu" trong vùng đất vốn không rộng lớn. Và nếu chưa đủ tiền, bạn chỉ cần ngủ một giấc, ngày hôm sau quay trở lại một số "kho báu" đã tự xuất hiện trở lại. Việc đánh quái cũng không có gì khó khăn nếu lực lượng của bạn không quá mỏng manh. Hơn nữa, chứng kiến quân đoàn của mình cùng nhảy vào "hội đồng" một con quái vật lì lợm luôn là những khoảnh khắc hứng thú nhất.

Quản lý và phát triển vương quốc vẫn chưa phải là toàn bộ lối chơi. Sau khi thiết lập chiếc hộp nhận thư góp ý của của người dân, bạn sẽ nhận được thư báo cáo về các sự kiện, sinh vật bí ẩn tại những vùng đất xa lạ và gợi ý khám phá. Mỗi một lời đề nghị tương đương với một nhiệm vụ. Đa phần những nhiệm vụ kiểu này thường dẫn đến những trận đấu trùm với các con quái vật khổng lồ hết sức nguy hiểm. Có thể nói đây là một trong những phần đẩy cao trào game lên đỉnh khi mỗi con trùm đều rất ấn tượng và phần thưởng vùng đất mới ngay sau đó luôn hấp dẫn.

Hài lòng với hình, âm

LKS có cơ chế đồ họa 3D với góc nhìn từ trên xuống như truyền thống của dòng game chiến thuật. Góc quay camera có thể xoay chuyển 360° rất dễ dàng và tiện quan sát. Tuy nhiên, hơi tiếc là khả năng phóng to–thu nhỏ không được chú trọng lắm nên người chơi ít có cơ hội được ngắm nhìn kỹ lưỡng từng nhân vật, từng công trình. LKS thực sự gây ấn tượng bằng những hình ảnh đơn giản, có phần hơi mộc mạc nhưng vẫn có một nét quyến rũ rất riêng, luôn tạo cảm giác nhẹ nhàng, thư thái khi chơi.

Kết hợp xuất sắc với hình ảnh là những bản nhạc nền rất hay và phù hợp, được hòa âm theo phong cách vui tươi và hơi giống nhạc... thiếu nhi. Tác giả của những bản nhạc này là nữ nhạc sĩ Yoko Shimomura, người từng thực hiện nhạc nền cho loạt game Kingdom Hearts nổi tiếng và sắp tới là cả trò chơi "bom tấn" Final Fantasy Versus XIII của Square Enix. LKS sử dụng cả những giai điệu do chính cô sáng tác lẫn những bản nhạc nổi tiếng của thế giới (bảo đảm khi nghe bạn sẽ nhận ra ngay).

Little King's Story chỉ là một tựa game nhỏ, ra mắt khá âm thầm nhưng có rất nhiều ưu điểm ở các mặt nội dung đa dạng, lối chơi phong phú, cùng đồ họa và âm thanh không có chỗ nào đáng phàn nàn. Duy chỉ có mặt điều khiển là chưa thật sự hoàn hảo, nhưng điều đó hoàn toàn có thể châm chước được do không ảnh hưởng mấy đến sự phấn khích của người chơi khi đã lạc bước vào vương quốc nhỏ bé sinh động của đức vua nhóc tì Corobo đáng yêu. Hãy chơi và tự mình cảm nhận những nét hấp dẫn không thể cưỡng lại của LKS, một game phù hợp cho những ngày hè nhàn rỗi của bạn!

MAI LONG

ƯU:
- Lối chơi pha trộn nhiều thể loại rất hấp dẫn.
- Nội dung vui nhộn.

KHUYẾT:
- Cách điều khiển chưa thuận tiện.

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn

Tinh Linh Chiến Ca

Thú Vui Du Ngoạn

Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM) là tựa game MMORPG do công ty Beijing Perfect World rất nổi tiếng tại TQ và Châu Á phát triển. Được phát hành tại 10 thị trường khác nhau, TGHM được cộng đồng đánh giá cao ở khía cạnh đồ họa xuất sắc và yếu tố lãng mạn, phóng khoáng trong Nội dung. Trải qua gần 3 năm phát triển tại thị trường VN, TGHM đang trong giai đoạn chờ đón phiên bản mới nhất "Tinh Linh Chiến Ca". Phiên bản được Beijing Perfect World hết sức kỳ vọng và ưu ái gọi bằng cái tên: "Sự cách mạng".

Tuy nhiên, TGHM không chỉ đơn thuần là một game thiên về chiến đấu. Game còn chứa đựng rất nhiều yếu tố lãng mạn. Một trong số đó là các thắng cảnh đầy ắp trong game với những nét thi vị rất riêng, cùng khả năng tự do bay lượn, bơi lội. Mỗi nơi đến là một danh thắng, một ngày là một cuộc rong chơi. Nếu game thủ biết cách khai thác, tìm kiếm những cảm giác mới lạ, hành trình trong game sẽ trở nên hứng khởi hơn rất nhiều. Tổng kết được từ cộng đồng game thủ, đại khái có thể kể ra một số địa danh nổi bật cùng những thú tiêu khiển đặc trưng tương ứng từ TGHM.

Chúng ta hãy cùng dạo một vòng quanh Thiên Thượng Nhân Gian và tận hưởng thú vui du ngoạn đặc sắc cùng cộng đồng game thủ TGHM VN nào!

Tiên giới

Tiên giới là nơi sinh sống của thần tiên. Cảnh đẹp thanh bình, mang khí chất thánh khiết. Ở đây có đủ loại kì hoa dị thảo, hồ nước trong veo, kiến trúc điện đài nguy nga tráng lệ. Bầu trời Tiên giới có ánh sáng bàng bạc, trong không khí còn nhìn rõ từng luồng linh khí bay lượn. Không gian mờ mờ ảo ảo, khiến người ta có cảm giác như lạc vào mộng ảo. Trong Tiên giới có rất nhiều loại dược thảo quý hiếm, do đó có không ít người thường vào đây đào cây tìm khoáng. Đặc biệt là các mỹ nữ, thú vui tinh nghịch đào từng loại cây về chế thuốc vừa đáng yêu vừa nữ tính vô cùng. Nếu bạn tình cờ bắt gặp một cô gái trong Tiên giới, hãy thử hỏi xem có phải nàng đang đi đào thuốc không nhé!

Đào Hoa Ổ

Thị trấn Đào Nguyên được đánh giá là nơi có cảnh vật đẹp nhất của TGHM. Mảnh đất hiền hòa, sơn thanh thủy tú, quanh năm hoa đào nở là chốn gợi mở nhiều cảm hứng cho các thi nhân. Đặc biệt, tầm ảnh hưởng của Đào Hoa Ổ không chỉ nằm riêng ở TGHM. Một số game được phát triển sau này của Beijing Perfect World đều có xu hướng ứng dụng ý tưởng hình ảnh của nơi đây.

Có truyền thuyết kể rằng, lứa đôi nào gặp nhau ở Đào Hoa Ổ, rồi tới đây ba lần thì sẽ trọn đời yêu nhau. Điều này thực hư lẫn lộn

chưa ai có thể khẳng định hay phủ định hoàn toàn. Nhưng các cặp uyên ương chọn Đào Hoa Ổ làm nơi kết nghĩa trăm năm, hay du ngoạn tâm tình là điều hoàn toàn chính xác. Buổi sáng sớm ở Đào Hoa Ổ, cùng nhau ngắm mặt trời lên, ngắm hoa đào bay bay trong gió, sẽ là kỉ niệm không thể nào quên.

Bên cạnh Trấn Đào Nguyên là dãy Lộ Hoa Lĩnh, khí thế trầm hùng, từng dãy núi trông ra biển mênh mông, bên dưới là từng dòng suối trong lành uốn lượn. Không gian hiền hòa khiến tâm tư con người cũng cảm thấy thư thái an bình. Có tin đồn rằng, những Tinh Linh xinh đẹp trong phiên bản Tinh Linh Chiến Ca cũng có khả năng xuất hiện tại nơi này!

Phá Trận Bình Nguyên

Khu vực bình nguyên gần sông của Phá Trận Bình Nguyên được đánh giá là một nơi có khủng cảnh rất yên bình. Với những thảo nguyên rộng bát ngát, ngập tràn hoa cỏ, điểm xuyết là những chiếc cối xay gió. Phá Trận Bình Nguyên gợi cảm hứng phóng khoáng, hướng người chơi tới những chuyến lãng du không điểm dừng. Là một bình nguyên rộng, không ít người đã chọn địa danh này để cùng nhau cưỡi ngựa rong chơi hoặc tổ chức những cuộc đua ngựa dọc bờ sông. Cảm giác lướt mình cùng vó ngựa qua những thảm cỏ dài, những khóm hoa rực rỡ dưới ánh mặt trời chói chang bạn đã bao giờ thử chưa?

Biển

Bờ biển, bãi biển của TGHM đều rất đẹp đẽ, thoáng đãng. Một không gian đủ rộng để bạn có thể phóng tầm mắt ra tối đa ngắm bình minh cùng tri kỷ. Việc này kể ra cũng hết sức lãng mạn phải không?

Biển ở TGHM bao gồm hai vùng lớn: Vô Cực Hải và Vô Vọng Hải. Càng đi ra xa, biển càng chứa đựng nhiều nguy hiểm. Song những bãi cát dài ven biển, hải cảng rộng lớn sầm uất luôn chứa đựng những sức hút rất riêng. Trong những ngày hè nóng, không việc gì thú vị hơn là được tắm biển thỏa thích cả. Hãy thử một lần đến Tầm Mộng Cảng, trèo lên ngọn Hải đăng trên đỉnh núi ngắm mặt trời và gió biển, các bạn sẽ có những cảm xúc rất bất ngờ! Và cũng nhớ nhé, TGHM là game hoàn toàn có thể tự do bay và bơi!

Ma Vực Đào Nguyên

Đã bao giờ bạn chơi một game với một phụ bản Khiêu chiến cực kỳ gian truân nhưng lại có phong cách rất đẹp chưa? Tại TGHM, người chơi sẽ có cơ hội khám phá Ma Vực Đào Nguyên với phong cảnh vừa tươi đẹp vừa thần bí. Cùng bạn bè thân thiết vừa trò chuyện rôm rả, vừa phiêu lưu khám phá Phụ bản. Từng cảnh đẹp hiếm có lại chứa đựng những thử thách không nhỏ sẽ mang tới một phong vị đặc trưng của TGHM. Đặc biệt, Boss chính trong phụ bản "Nhân Diện Đào Hoa" lại gợi cảm tới bất ngờ!

Còn không ít thắng cảnh thú vị nữa, bạn hãy thử khám phá xem sao!

Đôi nét về Tinh Linh Chiến Ca

Tinh Linh Chiến Ca là phiên bản nâng cấp lớn thứ 3 của TGHM. Cốt truyện của Tinh Linh Chiến Ca nối tiếp những sự kiện đã xảy ra sau phiên bản Thiên Nộ Thần Phạt. Đại lục Hoàn Mỹ sau khi hoàn thành quá trình khởi động Thời Không Chi Luân – du hành về quá khứ đã xuất hiện một chủng tộc thần bí. Đó chính là những Nguyên Tố Tinh Linh đến từ thế giới của Ngũ Hành (gọi là Ngũ Linh Huyễn Giới). Tinh Linh có khả năng kiểm soát năng lượng của Ngũ Hành, bao gồm 5 thuộc tính: Kim, Mộc, Thủy, Hỏa, Thổ và dùng nó làm sức mạnh bản thân.

Tinh Linh Chiến Ca sẽ thay đổi hoàn toàn khái niệm chiến đấu của TGHM. Sự xuất hiện của Tinh Linh và các kĩ năng đặc biệt của nó sẽ mang tới nhiều kỹ xảo cho người chơi. Mỗi nhân vật sẽ có thêm một Tinh Linh hỗ trợ, lối chiến đấu truyền thống trước đây sẽ thay đổi hoàn toàn.

TGHM VN sẽ chào đón phiên bản lớn "Tinh Linh Chiến Ca" trong dịp Hè 2009 này. Tuy nhiên ngày ra mắt vẫn đang trong vòng bí mật. Mọi thông tin về TGHM bạn có thể tham khảo tại Trang chủ: http://thegioihoanmy.vn

VALKYRIE PROFILE
Covenant of the Plume
Bản giao kèo lông vũ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME

PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	tri-Ace
THỂ LOẠI	Nhập vai chiến thuật
ESRB	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2009
HỆ MÁY	DS

Ragnarok, cuộc chiến ngày tận thế của các vị thần trong thần thoại Bắc Âu, luôn là một đề tài hấp dẫn cho các game khai thác. Nổi bật trong số đó là loạt game nhập vai Valkyrie Profile do tri-Ace phát triển. Sau khi tạo dựng được tên tuổi qua hai phiên bản, dòng game này lại phá vỡ lối chơi tưởng chừng đã được "đóng khung" của mình qua phiên bản thứ 3 mang tên Valkyrie Profile: Covennant of the Plume (CoTP) dành cho máy DS, mang đến một góc nhìn mới lạ với việc thêm vào chất chiến thuật bên cạnh yếu tố nhập vai sẵn có.

Địa ngục giao kèo

Cốt truyện của CoTP giới thiệu một cái nhìn khác hẳn khi đặt người chơi vào phía bên kia chiến tuyến đối đầu với những nữ thần Valkyrie. Bạn sẽ vào vai Wylfred, một chiến binh mang đầy thù hận. Khi Wylfred mới 7 tuổi, cha cậu Thyodor hy sinh trong một trận chiến và được các nữ thần Valkyrie đưa về thần điện Valhalla để gia nhập đội quân Einherjar dưới trướng thần Odin. Thiếu mất người trụ cột, gia đình Thyodor bị ảnh hưởng nghiêm trọng khiến em gái Wylfred chết vì suy kiệt còn mẹ cậu hóa điên sau bi kịch này. Từ đó Wylfred nung nấu ý chí trả thù . Khi 17 tuổi, Wylfred gia nhập vào hàng ngũ lính đánh thuê nhằm tìm hội giáp mặt với các Valkyrie. Cơ hội chưa đến, Wylfred đã bị một quái vật đánh trọng thương. Ở thời khắc sinh tử, nữ thần địa ngục Hel xuất hiện, hứa hẹn không những cứu sống Wylfred mà còn ban cho cậu sức mạnh vô biên, đổi lại cậu phải ký vào một bản giao kèo kỳ lạ. Chiếc lông vũ mà cậu luôn mang theo người sẽ được ban cho phép màu giúp khơi dậy được nguồn sức mạnh khủng khiếp từ các đồng đội của Wylfred trên chiến trường nhưng cái giá phải trả là sau đó họ sẽ chết. Sau khi hiến tế đủ số linh hồn thì chiếc lông vũ này sẽ biến thành vũ khí giúp Wylfred tiêu diệt được các Valkyrie. Mờ mắt bởi lòng thù hận, Wylfred đồng ý ký vào bản giao kèo.

Cải tiến lên ngôi

Với CoTP, tri-Ace đã thật sự phá cách khi pha lẫn nét chiến thuật vào bên cạnh yếu tố nhập vai có sẵn. Game được chia thành nhiều chương, mỗi chương (chapter) bao gồm một số trận chiến theo lượt trên bản đồ lưới (grid) tương tự như Final Fantasy Tactics hoặc Fire Emblem. Khi nhân vật tấn công đối thủ, màn hình game sẽ quay về kiểu nhìn quen thuộc như các game Valkyrie Profile trước. Mỗi nhân vật có thể thực hiện được số lượng đòn đánh khác nhau đồng thời làm tăng dần thanh chỉ số mà khi đầy bạn sẽ có cơ hội thực hiện các đòn đánh tuyệt chiêu "Soul Crush" rất đẹp mắt và mạnh mẽ. Cùng với đó là chỉ số Sin - kết quả đạt được sau mỗi trận đánh, vượt mức yêu cầu bạn sẽ được thưởng những trang bị và kỹ năng rất lợi hại.

Yếu tố chiến thuật đã dẫn đến việc di chuyển và sắp xếp đội hình trở thành quan trọng nhất. Chỉ cần đối

thủ còn trong tầm tấn công một nhân vật thì nhân vật này dù đã hết lượt đi vẫn có thể tham gia vào trận chiến khi đồng đội của anh tấn công đối thủ đó. Muốn đưa đối thủ vào tầm đánh, nhân vật sử dụng vũ khí cận chiến phải áp sát trong khi đó các nhân vật sử dụng phép thuật hoặc vũ khí tầm xa không cần thiết phải vậy. Nếu các nhân vật được sắp xếp theo đúng đội hình gồm 2 người bao vây đối thủ (Double Cluster), hàng dọc (Axis Raid), tam giác (Triange Fork) hoặc đường chéo (Grand Cross) sẽ càng làm tăng thêm sức mạnh, số lần đánh cũng như các vật phẩm thu được từ đối thủ. Do đó ở mỗi lượt đi, người chơi luôn phải cân nhắc tính toán sao cho số nhân vật tham gia vào mỗi trận đánh là nhiều nhất và số trận đánh mà mỗi nhân vật tham gia cũng nhiều nhất nhằm phát huy hết mọi lợi thế mà game cung cấp. Tuy nhiên, lưu ý là máy cũng biết sử dụng sắp xếp đội hình và với quân lực đông hơn hẳn thì đó sẽ là những trở ngại mà bạn không dễ vượt qua.

CoTP còn giới thiệu một khái niệm hầu như độc nhất vô nhị từ trước đến nay: hy sinh một nhân vật để đổi lấy chiến thắng trong một trận đánh. Tính năng độc đáo này đến từ chiếc lông vũ Destiny Plume mà Wylfred luôn mang theo bên mình. Trong trận đấu nếu cảm thấy bên địch quá mạnh, bạn có thể sử dụng Destiny Plume để khơi dậy nguồn sức mạnh vô biên ẩn sâu bên trong một đồng đội của mình khiến họ trở nên bất khả chiến bại và dễ dàng hạ gục tất cả đối thủ để giải quyết trận đấu. Tuy nhiên, sau khi kết thúc trận đấu nhân vật này sẽ chết và không còn có thể sử dụng họ nữa - một kiểu hiến tế nhân vật đúng nghĩa. Ngoài ra cái chết của họ còn rất có ý nghĩa khi Wylfred cũng học thêm được những kỹ năng đặc biệt rất hữu dụng từ những lần sử dụng chiếc lông vũ này.

Để có được sự cân bằng và tránh tình trạng lạm dụng chiếc lông vũ, game giới hạn số lần sử dụng tối đa cho phép ứng với từng chapter của game. Nếu sử dụng quá số lần này sẽ dẫn đến kết cục người chơi phải đối đầu với nữ thần Freyja trong một trận chiến mà bạn không thể thắng, đồng nghĩa với việc gameover. Do đó phần lớn các trận đấu bạn cũng sẽ vẫn phải "lao tâm khổ trí" để giải quyết và để dành số cơ hội sử dụng quyền năng đặc biệt này cho những trận đấu lớn.

Có thể thấy tri-Ace đã nỗ lực đưa những nét mới vào CoTP nhưng họ vẫn chưa khai thác được nhuần nhuyễn lắm, lộ rõ ở điểm ngoài các trận chiến theo cốt truyện chính, người chơi hầu như không thể tham gia vào các trận đấu khác để luyện thêm cấp độ cho nhân vật của mình. Do đó, bạn thường xuyên bước vào các trận đấu mà bên địch vừa đông lại vừa mạnh hơn nhiều. Cùng với việc chỉ được sử dụng có giới hạn lông vũ Destiny Plume thì CotP trở thành một game có độ khó khá cao. Tuy nhiên, một khi đã bắt được mạch game thì CotP lại là một thế giới phong phú để cho bạn khám phá bởi game có nhiều kết thúc khác nhau và nhiều tình tiết hé mở tùy thuộc vào các quyết định bạn đưa ra khi chơi giúp tăng giá trị chơi lại của game lên nhiều lần.

Ấn tượng nghe - nhìn

Sử dụng phong cách đồ họa và thiết kế nhân vật quen thuộc, CoTP có đồ họa khá đẹp mắt. Các tuyệt chiêu và hiệu ứng phép thuật được thiết kế đầy ấn tượng. Tuy nhiên, game có cách phối màu hơi u ám khiến người chơi có cảm giác nặng nề, không được tươi tắn cho lắm.

Phần âm thanh và nhạc nền vẫn do nhà soạn nhạc quen thuộc Motoi Sakuraba đảm trách. Đây là một tên tuổi đã thành danh từ lâu và không cần phải bàn nhiều về tài năng của nhạc sĩ này. Dưới bàn tay diêu luyện của ông, CotP lại có được phần âm thanh hấp dẫn có thể sánh đôi được với phần đồ họa.

Mở hướng đi mới

Táo bạo và cách tân, CoTP mang đến nhiều yếu tố mới lạ cho thể loại nhập vai chiến thuật đã khá quen thuộc nhưng do chưa xử lý hoàn hảo những yếu tố mới này nên game vẫn còn sót lại một số khuyết điểm. Dù thế CoTP vẫn xứng đáng được vinh danh là kẻ tiên phong mở ra hướng đi mới và là game hấp dẫn trên DS mà mọi người không nên bỏ qua.

NGUYÊN QUÂN

Ưu:
- Yếu tố chiến thuật hấp dẫn.
- Tính năng sử dụng lông vũ Destiny Plume táo bạo và mới lạ.

Khuyết:
- Độ khó cao.

LỜI NGUYỀN XỨ GOTHA

Tiếp nối Dragon Quest IV, bản tái bản Dragon Quest V trên DS cũng là một tựa game nhập vai hấp dẫn và không thể bỏ qua.

Các phiên bản thuộc dòng game nổi tiếng Dragon Quest đều được Square Enix lên kế hoạch tái bản lại trên các hệ máy hiện nay. Năm ngoái Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen – phiên bản đầu tiên trong bộ ba về truyền thuyết Zenithia - đã được phát hành cho máy DS và đạt được thành công không nhỏ. Trên đà chiến thắng, phiên bản thứ hai trong bộ ba mang tên Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride (DQV) tiếp tục được cho ra mắt trên DS. Đây cũng là lần đầu tiên tựa game kinh điển này đặt chân ra nước ngoài bởi phiên bản đầu tiên trên máy SNES và bản tái bản trên PS2 trước đó đều chỉ được phát hành ở Nhật Bản.

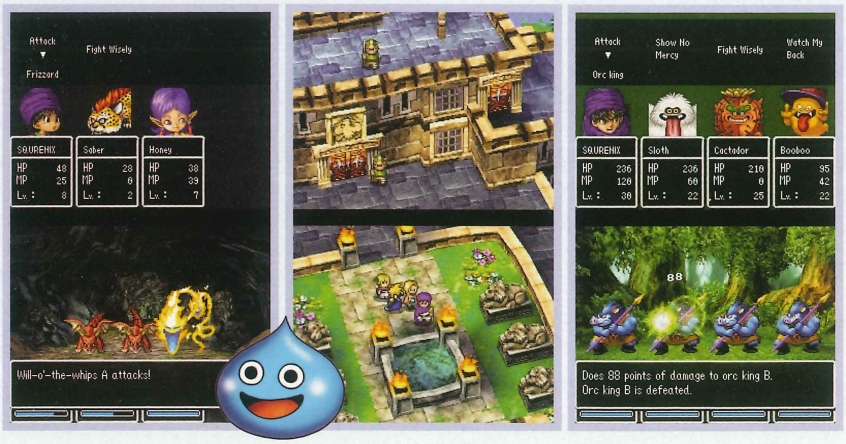
LỜI NGUYỀN XỨ GOTHA

Các tựa game Dragon Quest đều có cốt truyện hấp dẫn và cách dẫn truyện độc đáo nhờ kế thừa những tinh hoa của thế giới Dragon Quest mà Enix đã dày công xây dựng. Tuy cùng nằm trong bộ ba về truyền thuyết Zenithia nhưng DQV có cốt truyện, bối cảnh và nhân vật không liên quan đến DQIV. Không chọn cách dẫn dắt câu chuyện như DQIV với nhiều mảng miếng rời rạc nhưng cuối cùng kết hợp lại thành một cốt truyện hoàn chỉnh, DQV bám sát cuộc đời của nhân vật chính từ khi mới sinh ra cho đến tận lúc trưởng thành. Là hoàng tử con vua Pankraz xứ Gotha, nhân vật chính (mà bạn sẽ tự đặt tên – tạm gọi là Hero trong bài viết này) lại sớm lưu lạc khi phụ vương từ bỏ ngai vàng để phiêu lưu tìm kiếm người vợ bị mất tích một cách bí ẩn khi vừa sinh con. Sau 10 năm bị bắt làm nô lệ, Hero biết được thân thế của mình và trở về quê hương. Tiếp đó, vợ Hero lại mất tích một cách bí ẩn khi vừa hạ sinh một cặp song sinh khiến anh lại phải lên đường tìm kiếm. Vòng xoáy lịch sử lặp lại, liệu tất cả chỉ là sự ngẫu nhiên hay đó là lời nguyền độc ác giáng lên đầu những người thuộc hoàng tộc xứ Gotha?

DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	ArtePiazza / Cattle Call
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	17/02/2009
ESRB	Everyone

HẤP DẪN

Cách chơi của DQV khá quen thuộc với thể loại nhập vai với các trận chiến theo lượt diễn ra ngẫu nhiên và được thể hiện dưới góc nhìn thứ nhất. Tương tự như bản tái bản trên PS2, người chơi điều khiển đến 4 nhân vật trong đội hình chính thay vì chỉ có 3 như trong phiên bản trên SNES. Xuyên suốt game, người chơi sẽ phiêu lưu qua nhiều vùng đất khác nhau, cả du hành ngược thời gian để tác động đến những chuyện xảy ra trong quá khứ. Người chơi cũng sẽ trải qua nhiều trận chiến với các đối thủ và con trùm khó nhằn. Nếu không biết cách kết hợp hiệu quả giữa những đòn tấn công và phép hỗ trợ thì bạn khó lòng vượt qua được.



Không những có lối chơi hấp dẫn, DQV còn nổi tiếng bởi những yếu tố mới mẻ được đưa vào lối chơi từ phiên bản cổ điển khi xưa. DQV là một trong những tựa game nhập vai đi tiên phong trong việc giới thiệu, đưa tính năng thu phục quái vật và đưa chúng gia nhập vào đội ngũ khi nhân vật chính đã đạt đẳng cấp cần thiết qua các trận đánh. Người chơi có thể lựa chọn sử dụng các quái vật phù hợp, những con còn lại sẽ vẫn được hưởng điểm kinh nghiệm dù không trực tiếp tham gia vào trận chiến. Các quái vật có thể được trang bị vũ khí và giáp trụ, có thể sử dụng các đòn tấn công và phép thuật. Với hơn 70 loại quái vật khác nhau có thể thu phục được, game đem đến cho người chơi nhiều tùy biến trong việc xây dựng đội hình của mình, đặc biệt có một số quái vật rất mạnh có thể khiến cho phần chơi còn lại trở thành một "cuộc đi dạo".

Điều có thể gây phiền toái nhất cho người chơi game là việc điều khiển các nhân vật đồng đội và các quái vật. Ngoài nhân vật chính có thể điều khiển hoàn toàn thì khả năng điều khiển các đồng đội và quái vật bị hạn chế. Điều này dẫn đến việc họ sẽ thực hiện các hành động không như chiến thuật bạn mong muốn, nhất là các quái vật khi đẳng cấp còn thấp. Do đó, có thể người chơi sẽ gặp phải những khó khăn bất ngờ không phải đến từ phía đối phương mà đến từ chính những đồng đội của mình.

Người chơi có thể tùy ý thay đổi đội hình của mình không chỉ ngoài mà cả trong khi các trận đấu đang diễn ra. Điều này giúp bạn có thể chủ động đối phó với mọi tình huống diễn ra trong trận đấu. Cũng như DQIV, DQV có khởi đầu khá dễ nhưng càng về sau độ khó sẽ càng tăng mang tính thử thách thực sự. Bản DS còn có một bổ sung là thêm vào một nữ nhân vật mà Hero có thể cưới làm vợ là Debora, ngoài 2 nhân vật Bianca và Nera có sẵn từ bản đầu tiên.

DQV tận dụng tính năng cảm ứng của DS thông qua các mini-game mới được bổ sung thêm. Những mini-game khá thú vị này giúp người chơi có thêm những trải nghiệm thú vị và là phần bổ khuyết đáng giá cho phần điều khiển chính vốn không sử dụng nhiều lắm tính năng cảm ứng. Cũng như các game nhập vai cổ điển khác, thời lượng để hoàn thành DQV khá dài, lên đến hơn 30 giờ và còn có thể nhiều hơn nữa nếu bạn muốn khám phá hết mọi bí mật của game. Với độ sâu như thế, game phù hợp với những fan kỳ cựu yêu thích thể loại game nhập vai.

ĐẬM PHONG CÁCH

Sử dụng cùng engine trong bản tái bản DQIV trên DS, DQV đưa người chơi đến một thế giới sống động với nhiều màu sắc tươi tắn được phối trộn hài hòa. Nét vẽ tài hoa của Akira Toriyama, cha đẻ bộ truyện tranh nổi tiếng Dragon Ball, tiếp tục tạo được ấn tượng qua cách thiết kế nhân vật, trang phục, quái vật cùng cảnh nền game mang đậm nét đặc trưng của mình. Tuy chất lượng không bằng bản tái bản trên PS2, nhưng cảnh nền trong game cũng được dựng 3-D đẹp mắt và có thể xoay chuyển để thay đổi góc nhìn dễ dàng, tiện hơn cho việc quan sát và tìm đường. Hai màn hình của DS đều được tận dụng, hỗ trợ khá tốt trong việc đem đến góc quan sát lớn hơn, thuận tiện hơn khi chơi game.

Cũng như đồ họa, phần âm thanh trong các tựa Dragon Quest luôn trung thành với một tác giả duy nhất là nhà soạn nhạc Koichi Sugiyama. Do đó những giai điệu trong DQV vẫn giữ được nét truyền thống đặc trưng và sự hấp dẫn vốn có. Các hiệu ứng âm thanh tuy không quá xuất sắc nhưng cũng đã đóng tròn vai trò của mình.

KINH ĐIỂN

Square Enix đã thành công khi tái bản DQV trên DS. Chỉ cần bổ sung thêm chiếc áo đồ họa mới là DQV đã trở thành một món ăn tinh thần hấp dẫn dựa trên nền tảng cốt truyện và lối chơi kinh điển của mình. Lại thêm một tựa game có chất lượng nữa cập bến DS và làm dày thêm "bộ sưu tập" những trò chơi xuất sắc được hồi sinh trên chiếc máy cầm tay "nóng" nhất hiện nay.

NGUYÊN QUÂN

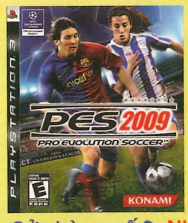
ƯU

- Giới thiệu tính năng thu phục quái vật.
- Bổ sung các mini-game cảm ứng.

KHUYẾT

- Điều khiển các nhân vật và quái vật đồng đội còn khó khăn.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP3000: 3 triệu 4 / XB360 Arcade (Jasper): 5 triệu / WII: 4 triệu
NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 5 / PS3 80GB: 6 triệu 9
- Nhận đặt mua, đổi game PS3, Copy game PSP vào thẻ nhớ (400 games)
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PSP đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

Cửa hàng số 2: Nhà 106 - Tập thể G3 - Trung Tự / Cửa hàng số 3: 12B Ngõ 515 Hoàng Hoa Thám - HN

DU HÀNH VƯỢT THỜI GIAN

"TUY KHÔNG THỂ SÁNH BẰNG CÁC PHIÊN BẢN CHÍNH CỦA SUPER ROBOT VỀ CÁCH CHƠI, ĐỘ THỬ THÁCH CŨNG NHƯ SỰ PHONG PHÚ VÀ ĐA DẠNG CỦA CÁC MECHA NHƯNG SUPER ROBOT TAISEN OG SEGA: ENDLESS FRONTIER LÀ MỘT SPIN-OFF (PHIÊN BẢN PHỤ) RẤT CÓ GIÁ TRỊ ĐỐI VỚI NHỮNG AI YÊU THÍCH DÒNG GAME NÀY".

Ra mắt không dưới hai mươi phiên bản khác nhau và có số lượng fan khá đông đảo, tuy nhiên do liên quan đến bản quyền nên loạt game Super Robot rất ít khi được chuyển ngữ để phát hành ra thị trường nước ngoài. Điều này giải thích vì sao khi phiên bản phụ thứ hai của dòng game này là Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier được công bố sẽ phát hành tại thị trường Mỹ, rất nhiều người hâm mộ trò chơi khắp khởi vui mừng bởi hy vọng được thưởng thức trò chơi này một cách trọn vẹn thay vì phải mò mẫm hoặc chờ đợi phần hướng dẫn từ các game thủ khác như các phiên bản trước.

CHUYẾN ĐI ĐỊNH MỆNH

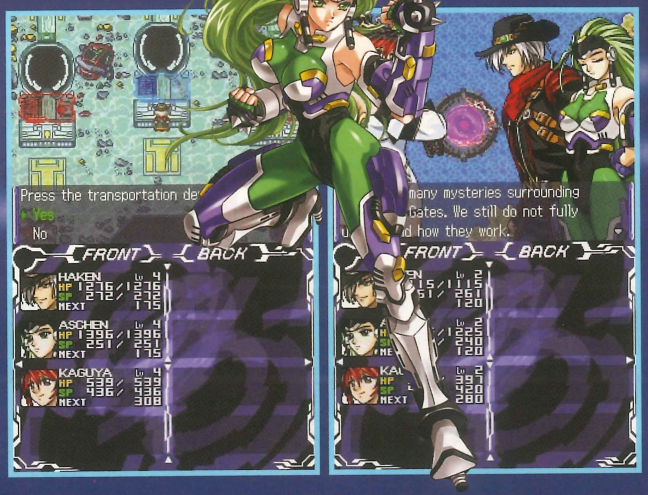
Endless Frontier (EF) lấy bối cảnh là thế giới EF nơi được phủ đầy các cổng kết nối Cross Gates. Các cánh cổng đặc biệt này có thể dẫn bất kỳ sinh vật sống nào di chuyển sang những thế giới đang tồn tại song song với EF. Rắc rối này đã khiến lịch sử của EF ghi nhận không biết bao nhiêu cuộc chiến tranh và xung đột giữa nhiều chủng tộc người, sinh vật người từ nhiều thế giới khác nhau. EF hoà bình trong thời gian khá dài cho đến ngày một chiếc tàu lạ mang tên Mai Tierra không rõ từ đâu chợt hạ cánh khẩn cấp xuống một vùng đất thuộc EF. Việc này ngay lập tức gây sự chú ý của tay săn tiền thưởng chuyên nghiệp Haken Browning. Cùng với trợ tá của mình, nữ robot – Kaguya Nanbu, Haken thực hiện chuyến điều tra hành tung của con tàu bí ẩn kia. Sự việc này vô tình kéo họ vào một chuyến phiêu lưu đầy cam go và mở ra một trang sử mới cho EF...

CÁCH CHƠI CÓ CHIỀU SÂU

Phải nói là EF chịu ảnh hưởng khá mạnh bởi hệ thống chiến đấu của Namco X Capcom (game nhập vai trên hệ PS2) và các trận đấu ngẫu nhiên của Final Fantsy VII, Persona 3. Hệ thống chiến đấu của EF có phần phức tạp hơn so với các game nhập vai theo lượt khác. Bắt đầu một

SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA: ENDLESS FRONTIER	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games/Atlus
PHÁT TRIỂN	Banpresto – Monolith Soft
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	28/04/2009
ESRB	Teen

lượt đi, các nhân vật trong game có thể sử dụng tối đa là năm Normal Skills - các kỹ năng cơ bản. Mỗi kỹ năng này khi thi triển sẽ tốn một lượng COM nhất định, gọi nôm na là thanh sức bền. Thanh sức bền này có chỉ số tối đa là 100. Do đó, con số 5 lần sử dụng Normal Skills cho mỗi lượt đi chỉ có giá trị tương đối. Nếu chẳng may kết hợp các kỹ năng cơ bản này không hợp lý, nhân vật sẽ không thể thực hiện đầy đủ được 5 Normal Skills trong một lượt đi. Việc này sẽ dẫn đến tổng sát thương bạn tạo ra thấp hơn mức thông thường (khi thực hiện đủ cả 5 kỹ năng) dù rằng kỹ năng trang bị cho nhân vật tốn rất nhiều điểm COM.



Yếu tố không kém phần quan trọng để tạo hiệu quả sát thương cao là người chơi phải canh thời điểm các nhân vật chuẩn bị kết thúc một Normal Skills để nhấn bồi phím tấn công (mặc định là A) nhằm giúp họ thực hiện Normal Skills kế tiếp. Nếu thực hiện chính xác các chiêu thức này sẽ nối thành đòn liên hoàn rất đẹp mắt. Song song đó, việc kết hợp này còn giúp người chơi đưa nhân vật vào trạng thái Overdrive (tuyệt chiêu cuối) dễ dàng hơn. Ngoài ra, khi số lượng thành viên trong nhóm vượt qua con số năm người chơi thì cũng có thể phối hợp nhân vật tuyến dưới (Back) lẫn tuyến trên (Front) tương tự cách thực hiện Normal Skills để giải quyết trận đấu dễ dàng hơn. Cần lưu ý là nhân vật tuyến trên sẽ hoàn toàn đứng mũi chịu sào các đòn tấn công của đối phương. Trong khi đó, tuyến dưới sẽ chỉ đóng vai trò hỗ trợ nên sẽ không thực hiện được Normal Skills, Special Skills cũng như Overdrive nên sẽ nhận điểm kinh nghiệm thấp hơn tuyến trên.

Có thể nói những cải tiến rất sâu về cách chơi này đã giúp các trận đánh trong EF trở nên hấp dẫn người chơi hơn so với việc ra lệnh và chờ nhân vật ra đòn như trong phần lớn các game nhập vai theo lượt đã phát hành. Điểm duy nhất có thể phàn nàn ở cách chơi của EF là các trùm của game được thiết kế khá dễ... xơi. Chỉ cần vài chiến thuật cơ bản là có thể dễ dàng hạ gục trùm nên không tạo được những thử thách cao trào cho người chơi.

NGHE NHÌN HÀI HOÀ

Được dựng hoàn toàn trên khung 2D tuy nhiên EF vẫn tạo được sức hút đáng kể cho các game thủ thưởng thức nhờ các chiêu thức, đòn thế của từng nhân vật được thiết kế rất công phu và chăm bẵm kỹ lưỡng. Không những vậy số lượng của các chiêu thức và đòn thế này khá phong phú, mặt khác lại cho phép người chơi pha trộn và kết hợp với nhau nên có thể thưởng thức nhiều lần mà vẫn không nhàm chán. Bên cạnh đó với sự xuất hiện của người quen KOS-MOS (trong loạt game Xenosaga) cùng các robot nổi tiếng từng góp mặt trong các phiên bản Super Robot trước đây như Gespenst, Alt Eisen Nacht, Weiss Ritter Abend đã giúp không khí trận đấu trong game luôn diễn ra hấp dẫn bởi khả năng trình diễn những chiêu thức đẹp mắt và sát thủ của chúng.

Nhạc nền cũng là một điểm mạnh khác của EF, các giai điệu được đầu tư kỹ và gột tả khá sâu sắc các diễn biến game. Do hạn chế về phần cứng của máy NDS nên khâu lồng tiếng tạm thời vắng mặt và người chơi chỉ có thể thưởng thức được khẩu lệnh khi ra đòn của các nhân vật bằng ngôn ngữ Nhật.

THAY LỜI KẾT

Do chỉ là phiên bản phụ được ăn theo loạt Super Robot nên khó có thể đòi hỏi EF thể hiện đầy đủ những tinh hoa và độc đáo mà các phiên bản chính thức của loạt game này đã làm được. Nếu làm phép so sánh với các tựa game nhập vai khác trên thị trường, EF quả thực là một game khá hay mà bạn nên thử qua.

HẠNH NGUYÊN

ƯU

- Hệ thống chiến đấu có chiều sâu.
- Nhạc nền ấn tượng.
- Các chiêu thức của nhân vật được thực hiện bắt mắt.

KHUYẾT

- Game khá dễ.

ZUBO
GIẢI CỨU ZUBALON

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

ƯU
- Kết hợp tốt hai thể loại âm nhạc và nhập vai.
- Thiết kế nhân vật ấn tượng.

KHUYẾT
- Cách dẫn truyện quá nhạt.
- Nhạc nền lặp lại nhiều.

ZUBO	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA Bright Light
THỂ LOẠI	Âm nhạc – Nhập vai
HỆ MÁY	DS
NGÀY PHÁT HÀNH	10/03/2009
ESRB	Everyone

Thất bại nặng nề với game âm nhạc đầy tham vọng Boogie không làm ông lớn EA từ bỏ ý định khai thác dòng game còn rất nhiều tiềm năng này. Bằng chứng là mới đây hãng lại tiếp tục cho ra mắt Zubo. Nếu như Boogie trước đây vốn tập trung khai thác mạnh về mảng âm nhạc, thì ở Zubo ngoài đặc điểm này người chơi còn gặp thêm yếu tố nhập vai theo lượt khá quen thuộc.

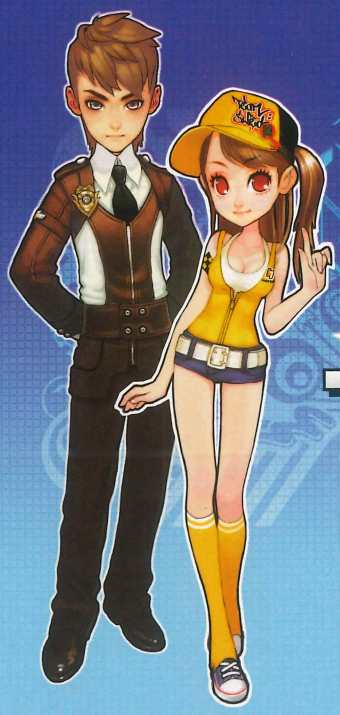
Người chơi sẽ vào vai cậu bé Alex, người tình cờ lạc vào thế giới Zubalon nơi đang bị đội quân Zombos của tên độc tài Sleepy Head thống trị. Tình thế này buộc Alex phải ra tay nghĩa hiệp, cậu quyết định phối hợp cùng các cư dân của Zubalon là Zubos ngăn chặn và đập tan âm mưu của tên độc tài trên.

Song song với việc điều khiển nhân vật chính Alex, người chơi còn có dịp tiếp xúc và điều khiển thêm các nhân vật Zubos mà anh chàng này thu phục được trên đường đi. Các Zubos được phân làm ba loại tương ứng với ba màu hồng, vàng, xanh lá. Mỗi loại có những kĩ năng đặc trưng như chuyên về phòng thủ (defenders), tấn công (fighters) và kĩ năng (performers) đòi hỏi người chơi phải cân nhắc lựa chọn bởi họ chỉ được quản lý một nhóm tối đa ba thành viên Zubos. Các Zubos là nhân tố quan trọng quyết định đến sự sống còn của Alex trong thế giới Zubalon bởi họ chính là những người trực tiếp chiến đấu khi đụng độ với các Zombos của Sleepy Head.

Tùy vào cấp độ hiện có, mỗi Zubos sẽ có rất nhiều kỹ năng khác nhau để thi triển lên đối phương. Kỹ năng càng phức tạp sẽ đòi hỏi càng nhiều điểm Power Pills. Điểm này sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào cách thi triển kỹ năng của Zubos lên đối phương có hiệu quả hay không. Khi thi triển kỹ năng, các đường viền sẽ bắt đầu xuất hiện quanh Zubos. Nhiệm vụ của người chơi là đợi các đường viền này khớp với hình dạng của Zubos, sau đó dùng bút stylus chạm vào chúng thật nhanh. Nếu thao tác hoàn hảo Zubos sẽ gây được sát thương lớn, hồi phục sức khoẻ nhiều hơn hoặc hưởng thêm lượt đi mới.

Khâu tạo hình của Zubo khá vui nhộn khi hầu hết các nhân vật trong game đều được dựa trên những nhân vật nổi tiếng trong thế giới cổ tích, thần thoại như Bá tước Dracula, Cô Bé Quàng Khăn Đỏ... được vẽ theo khuôn các búp bê vải với chiều cao được rút ngắn rất lạ mắt. Hiệu ứng nhạc nền của Zubo có tiết tấu nhanh và sôi động nhưng lặp lại khá nhiều. Mặt khác, phần nhiệm vụ của game khá tuyến tính và được dẫn dắt quá nhạt nên chưa thật sự lôi cuốn người chơi. Dù vậy nhờ ăn điểm ở cách chơi và khâu tạo hình nhân vật, Zubo có thể thuyết phục được các game thủ nhỏ tuổi ngay lần đầu tiếp xúc.

NGUYÊN CHƯƠNG



TÁN GẪU ĐỂ TĂNG LEVEL TRONG Zing Speed

Trong làng game online, để tăng cấp nhanh, game thủ có hai cách, một là "cày", hai là dùng chế độ auto. Song, có một cách thứ 3, hoàn toàn nhàn rỗi, đến mức "ngồi mát ăn bát vàng", level vẫn tăng ào ào. Tin không? Vào Zing Speed, game đua xe hấp dẫn do công ty VinaGame phát hành để kiểm nghiệm nhé!

SƠ NÉT VỀ ZING SPEED

Zing Speed xuất xứ từ game QQ Speed ở Trung Quốc, hiện tại đã thu hút hơn 65 triệu người chơi. Bên cạnh là game có nhiều gameplay thú vị như đua xe, âm nhạc, vũ điệu, tùy biến cho nhân vật và xe đua… Zing Speed còn nổi bật ở số lượng 3000 vật phẩm thời trang, 130 xe đua và 200 động cơ độ xe… được cập nhật liên tục hàng tuần, hàng tháng. Cũng như vào game, game thủ có dịp tham gia vào các trận đua xe nảy lửa, những pha drift điệu nghệ và giàn âm thanh sống động như thật dựa trên công nghệ vật lý engine phyX cực khủng.

Không những vậy, Zing Speed còn có những tính năng khác, đủ điều kiện để biến Zing Speed thành game casual đỉnh nhất năm 2009 này.

VÀO PHÒNG CỘNG ĐỒNG ĐỂ ĐƯỢC LÊN LEVEL

Zing Speed do Tencent, nhà phát hành game lớn thứ hai Trung Quốc vận hành và phát triển. Tencent cũng là nhà phát triển QQ Chat, công cụ chat số 1 ở Trung Quốc, vì thế hiểu rất rõ tầm quan trọng của cộng đồng. Do đó, bên cạnh các tính năng cơ bản như kết bạn, đội đua (hội), kết hôn,… Zing Speed được đầu tư một tính năng cộng đồng cực kỳ độc đáo.

Trong game có rất nhiều phòng đợi, mỗi phòng có sức chứa tối đa 30 người. Game thủ tha hồ chọn phòng nào ưng ý nhất để vào. Phòng đợi với nhiều cách thức khác nhau như bãi biển, thác nước, rừng sinh thái tuyệt đẹp…

Vào đây, game thủ có thể tán gẫu, làm quen, kết bạn với nhau. Phòng cộng đồng hỗ trợ tính năng bày tỏ cảm xúc như bắt tay, ôm hôn, thậm chí đánh nhau dữ dội… Còn có những dãy ghế dài để các tay đua ngồi xuống, trò chuyện, nghỉ ngơi sau những trận đua nảy lửa. Điểm đặc sắc nữa là Zing Speed có game mini phục vụ cho gamer như chơi đập trứng để nhận quà ingame, là những vật phẩm thời trang hay xe cộ cực kỳ hấp dẫn.

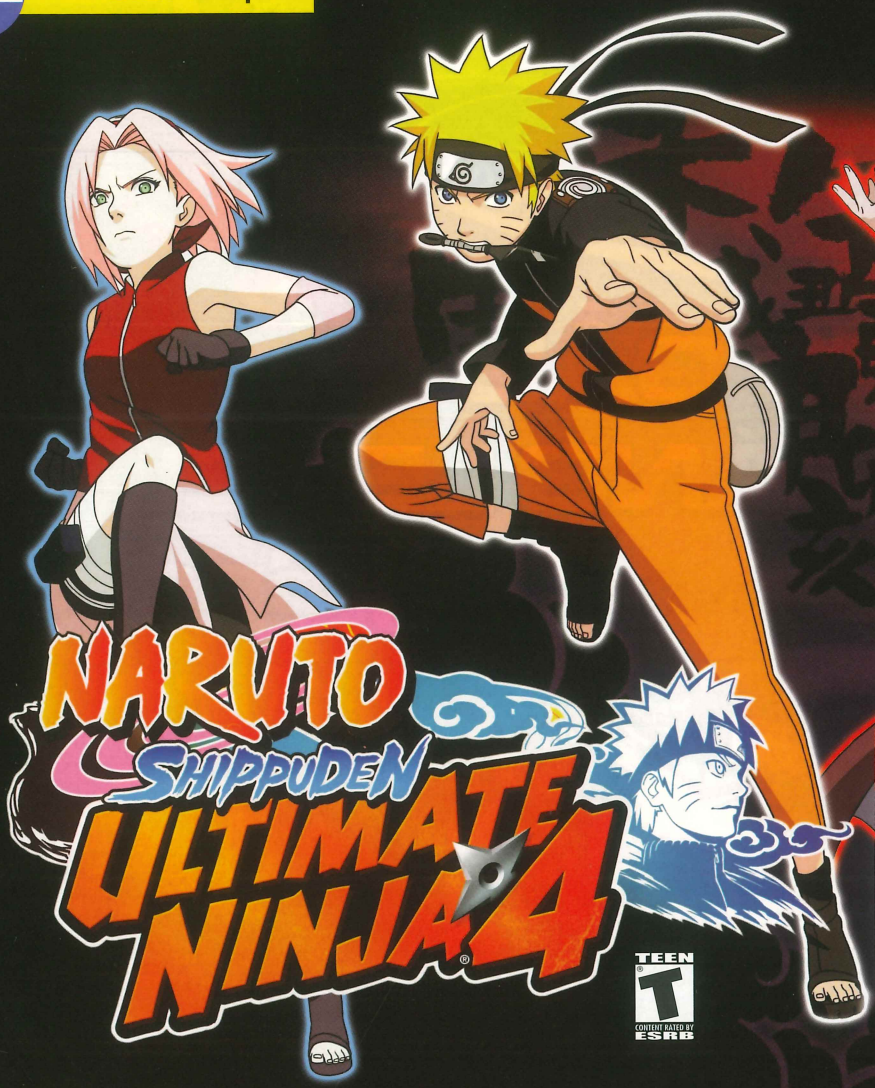
Điều khác biệt là khi vào phòng cộng đồng, người chơi nhận được một số điểm kinh nghiệm nhất định. Đây là tính năng lần đầu tiên có mặt trong làng game online, người chơi không cần mất thời gian cũng như thi đấu mà vẫn được tăng level nhanh chóng. Tuy vậy, vẫn có điểm hạn chế là trong một ngày người chơi chỉ nhận được tối đa 30 phút điểm kinh nghiệm trong một phòng cộng đồng.

Ngoài ra, các tay đua còn có thể tự làm tăng tính thú vị khi vào trong phòng cộng đồng, bằng cách hiệu chỉnh âm nhạc, và đắm mình trong những bước nhảy điệu nghệ với các bộ cánh thời trang sành điệu nhất.

Thử một lần, đặt chân vào phòng cộng đồng của game Zing Speed, để tận hưởng tất cả mọi cảm giác mà lần đầu tiên, một trò chơi trực tuyến có thể đem lại cho người chơi.

Mọi thông tin, mời truy cập vào *http://speed.zing.vn/*

THÙY TRANG



ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	CyberConnect2
THỂ LOẠI	Hành động – Đối kháng
HỆ MÁY	PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	24/03/2009
ESRB	Teen

NINJA NHÍ HÀNH ĐỘNG

Sau khi đổ bộ khá thành công trên cả PS3 và Xbox 360 với các phiên bản Naruto Ultimate Ninja Storm và Naruto Broken Bond, thương hiệu Naruto lại tiếp tục tái xuất hiện trên PS2 với phiên bản Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden với hy vọng sẽ đem về nguồn thu đáng kể cho bộ đôi Namco Bandai và CyberConnect2 – hãng phát hành và phát triển trò chơi.

Một trong những trọng tâm chính ở phiên bản này chính là Master Mode nơi người chơi sẽ hoá thân thành Naruto để thực hiện chuyến phiêu lưu quanh làng Lá với cách chơi rất giống mục The Ultimate Road và Ultimate Contest ở phiên bản hai và ba của Ultimate Ninja (UN) trước đây. Tiền bạc và vật dụng trong phần chơi này sẽ giúp game thủ mua sắm trang phục, tuyệt kĩ mới cho nhân vật tại Shop bán đồ nằm ở Menu ngoài của game, cũng như mở khoá các sự kiện diễn ra trong phần Hero Mode – nơi lược lại những sự kiện nổi bật của làng Lá.

Nếu như Master Mode mang đậm phong cách game 3D theo góc nhìn thứ ba thì Free Mode lại là sàn đấu để người chơi có thể so găng cùng bạn bè hoặc máy. So với UN3 số lượng nhân vật để người chơi lựa chọn đã tăng lên 52 thay vì 42. Để có thể mở khoá hết 52 nhân vật này bạn phải hoàn tất

toàn bộ phần Master Mode. Tuy nhiên, bạn có thể giảm thiểu thời gian không cần thiết này bằng cách sử dụng "file save" đã hoàn tất từ bản chơi trước để mở khoá.

Điểm đáng phàn nàn là dù đã đi được chặng đường khá dài nhưng cách chơi của UN4 vẫn không có nhiều thay đổi đáng kể và tạo thêm hương vị mới cho game thủ. Điển hình như phần Master Mode, từ hệ thống chiến đấu đến cách thiết kế màn chơi quá đơn điệu. Đó là còn chưa kể là nhịp game diễn biến rất chậm và dẫn dắt khá rời rạc nên khó lòng giữ chân được người chơi sau vài giờ tiếp xúc. Sàn đấu Free Mode cũng không khá hơn Master Mode là mấy khi cách thực hiện các chiêu thức của nhân vật được bê nguyên xi từ các bản game trước nên chỉ có thể thuyết phục được các game thủ mới lần đầu tiếp xúc, còn đối với fan kỳ cựu chúng đã trở nên quá lỗi thời.

Nhằm về lối chơi, UN4 còn mắc thêm lỗi là đôi khi game xảy ra hiện tượng treo khi đang nạp cảnh chơi. Chính vì vậy, để hạn chế phần nào lỗi khó chịu này bạn nên tập thói quen lưu game thường xuyên mỗi khi có thể. Các nhân vật được thiết kế khá sát so với nguyên mẫu trên phim, truyện và thể hiện sắc thái biểu cảm sinh động nhưng cảnh nền lại được bài trí quá sơ sài. Âm thanh lồng tiếng là phần được nhất trong toàn bộ trò chơi nhờ các diễn viên thể hiện chính là những người từng đảm nhận vai trò tương tự trên phim nên thể hiện nội tâm nhân vật khá hoàn hảo. Nhưng nếu chỉ dựa vào chỉ tiết nhỏ này, UN4 sẽ khó lòng được người chơi đánh giá cao.

THANH THẢO

Ưu

- Thiết kế nhân vật biểu cảm, sinh động.
- Âm thanh lồng tiếng thể hiện nội tâm nhân vật.

Khuyết

- Hệ thống chiến đấu, thiết kế màn chơi quá đơn điệu
- Hiện tượng treo máy khi nạp cảnh.

PC - Playstation 2
DS Lite - Playstation 3
XBOX 360
PSP - Nintendo Wii

Add: 21 A7 Lý Nam Đế, Hà Nội - Tel: 04.3.912 8473

GAMES CENTER
www.gamescenter.vn

Nhờ doanh số bán ổn định nên dù không được đánh giá cao, loạt game Dynasty Warriors (DW) vẫn phát triển đều đặn kể từ năm 1997 đến nay. Dynasty Warriors: Strikeforce - thành viên mới nhất trong đại gia đình DW ra mắt các fan trên PSP như tiếp tục khẳng định thêm sự vững chắc của dòng game này.

Tiếp tục khai thác đề tài Tam Quốc và cách chơi "chặt chém" đã định hình trước đó, Strikeforce có khá nhiều điểm cải tiến sáng giá so với đàn anh. Đầu tiên phải kể đến sự xuất hiện của ngôi làng (Village), nơi người chơi có thể gặp các NPC tượng trưng cho học viện (academy), xưởng chế tạo (workshop), nơi đúc vũ khí (blacksmith). Tại đây người chơi có thể trao đổi, buôn bán để trang bị những vật dụng thiết yếu hoặc nhận các nhiệm vụ trong game.

Việc hoàn thành các nhiệm vụ rất quan trọng bởi sẽ giúp người chơi kiếm nhiều tiền để thực hiện giao dịch hoặc nâng cấp các học viện, xưởng chế tạo v.v. Song song với vũ khí chính, người chơi còn có thể trang bị thêm các vũ khí phụ cho nhân vật nhằm chủ động hơn khi đối phó với những tình huống trên chiến trường. Điển hình như khi đối phó với các pháp sư bay thì việc chuyển qua dùng cung tên sẽ phát huy hiệu quả tốt hơn vũ khí cận chiến rất nhiều.

Tương tự như các phiên bản trước người chơi có thể nạp đầy thanh Musou thông qua việc chiến đấu và hạ gục đối phương. Điểm khác biệt ở Strikeforce là khi thanh này đầy, ngoài việc kích hoạt để nhân vật thi triển một chiêu tấn công đặc biệt (Musou Attack), người chơi có thể lựa chọn để nhân vật chính biến hình (Fury Mode). Khi ở trạng thái này, nhân vật sẽ tạo được sát thương cao hơn mức thông thường, tuy nhiên nó sẽ kết thúc khi thanh Musou vơi xuống mức 0. Nếu khéo léo người chơi vẫn có thể duy trì được trạng thái này bằng cách chủ động diệt thêm nhiều lính đối phương.

Tập trung chính vào phần chơi mạng nên Strikeforce hỗ trợ số người chơi tham gia cùng lúc lên đến 4 thay vì chỉ 2 như trước thông qua kết nối ad-hoc. Đây là lý do khiến chất lượng AI của máy cao hơn hẳn so với trước đây. Nếu chỉ thưởng thức một mình bạn sẽ thấy rằng game tương đối "khó xơi" bởi máy phối hợp và hỗ trợ nhau rất bài bản dù số lượng không còn nhiều như trước. Để bảo đảm phần chơi mạng được ổn định, đồ hoạ của game được cắt giảm khá nhiều chi tiết. Các mô hình nhân vật xuất hiện nhiều góc cạnh, răng cưa hơn. Bên cạnh đó, do đổ bộ lên hệ máy cầm tay với kết cấu phần cứng hạn chế nên thời gian chuyển cảnh, nạp game diễn ra khá lâu. Vì vậy, để giảm thiểu thời gian chờ không cần thiết, người chơi có thể chọn chế độ cài đặt một phần game vào thẻ nhớ. Mảng nghe của game cũng chỉ đạt mức trung bình do không có gì nổi bật. Dù vậy nhờ vào cách chơi thay đổi khá toàn diện đặc biệt là phần chơi mạng rất hấp dẫn, Strikeforce nhiều khả năng sẽ tiếp tục thành công về mặt doanh số.

HUY VŨ

DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE

PHÁT HÀNH	KOEI
PHÁT TRIỂN	KOEI
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	29/04/2009
ESRB	Teen

Ưu
- Nhiều cải tiến sáng giá.
- Hỗ trợ chơi mạng tốt.

Khuyết
- Đồ hoạ và âm thanh chỉ ở mức trung bình.

Hammerin' Hero

NGƯỜI HÙNG LÀNG BENMURA

Để xây dựng một khu công nghiệp mới phục vụ cho lợi ích riêng, nhà tài phiệt Hyosuke Kuromoku quyết định giải tỏa toàn bộ thị trấn nhỏ Benmura, nơi sinh sống của hàng trăm hộ dân trong đó có anh chàng Genzo Tamura (vẫn thường gọi là Gen). Trước viễn cảnh nhiều người dân mất trắng nơi ở, Gen quyết định ngăn chặn kế hoạch trên.

Thuộc thể loại đi cảnh 2D, Hammerin' Hero (HH) có cách chơi rất giống các game Double Dragon, Golden Axe nổi tiếng trước đây. Tuy nhiên, điểm nổi bật của HH là ngoài các màn chơi được thay đổi liên tục và khá đa dạng, người chơi còn được phép tùy biến nhân vật chính Gen thành các nhân vật có nhiều nghề nghiệp khác nhau với trang phục cùng các kỹ năng chiến đấu riêng biệt. Như khi hóa thân thành một DJ, Gen có thể sử dụng các dĩa hát bằng nhựa để tấn công đối phương từ xa, hay khi trở thành thợ làm bánh sushi thì anh có thể dùng các chú cá khổng lồ để làm vũ khí.

Trong khi thực hiện nhiệm vụ, người chơi có thể bắt gặp những tình huống như một chàng trai do quá nhút nhát nên đứng chịu trận để bọn cướp trấn lột, hay một ông lão bán bong bóng đang đứng ngủ gật bên vệ đường... Lúc này, bạn có thể giúp đỡ các nhân vật để cải thiện thêm điểm thưởng, giải quyết các câu đố trong game, đồng thời biến các nhân vật này trở thành đồng minh giúp đỡ bạn khi chiến đấu.

HH tạo được thiện cảm với người chơi nhờ sử dụng màu sáng khá bắt mắt. Nhạc nền và âm thanh mô phỏng của game tuy không tạo được ấn tượng sâu sắc nhưng thể hiện khá tròn vai. Trong khi đó, khâu lồng tiếng của game được đầu tư khá bài bản nhờ "bắt" được nội tâm nhân vật khá tốt. Đáng tiếc là dù sở hữu đến 12 màn chơi với bối cảnh rất đa dạng nhưng thời lượng các màn chơi của HH diễn ra rất nhanh, chỉ trên dưới năm phút. Chính vì vậy, dù bổ sung thêm phần chơi mạng cho phép hai người cùng phối hợp nhau hoàn tất game thông qua chức năng ad hoc mode, HH cũng không giữ chân người chơi được lâu. Khuyết điểm này khiến sản phẩm của Irem khó tạo được ấn tượng mạnh cho các game thủ khi mà thị trường còn có các sản phẩm hoàn thiện hơn rất nhiều.

HẠNH NGUYÊN

ƯU
- Nhiều nghề nghiệp để hoá thân cho nhân vật.
- Màn chơi đa dạng.

KHUYẾT
- Thời lượng chơi quá ngắn.

HAMMERIN' HERO	
PHÁT HÀNH	Atlus
PHÁT TRIỂN	Irem
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009
ESRB	Everyone

LET'S GOLF!	
PHÁT HÀNH	Gameloft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	iPhone
ESRB	Everyone
NGÀY PHÁT HÀNH	11/03/2009

Anh Tài Sân Golf

ƯU
- Đồ họa đẹp mắt.
- Chế độ chơi phong phú, hấp dẫn.

KHUYẾT
- Thiếu phần chơi multiplayer online.

Nổi bật trong số ít game đánh golf trên máy handheld là các phiên bản Hot Shots Golf: Open Tee cho máy PSP với cách chơi hấp dẫn, đồ họa vui nhộn và nhất là bạn có thể mang sân golf "bỏ túi" này đến bất cứ đâu. Không chịu thua kém đàn anh PSP, tay lính mới iPhone cũng tung ra tựa game Let's Golf! (LG), với tham vọng tạo một sân chơi không kém cạnh.

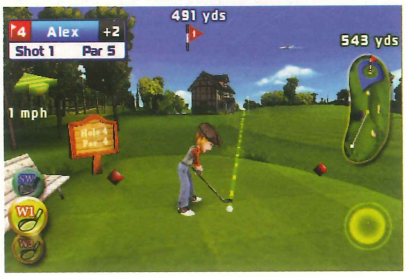
Cách chơi của LG bám sát truyền thống của môn golf khi người chơi lần lượt thi đấu trượt qua từng lỗ trên sân bằng các thao tác tận dụng tính năng cảm ứng khá nhạy và chính xác của iPhone. Nếu tổng số gậy (lần đánh) của bạn khi hoàn thành tất cả các lỗ ít hơn các đối thủ hoặc ít hơn số gậy chuẩn khi thi đấu và tập luyện thì bạn sẽ giành chiến thắng. Bạn cần lưu ý là các yếu tố ngoại cảnh tác động không nhỏ đến kết quả của những cú đánh, ví dụ với những cú vụt (swing), bạn phải chú trọng đến hướng gió và độ xoáy của bóng, trong khi đó những cú đẩy bóng lại bị ảnh hưởng nhiều bởi độ dốc của mặt sân.

Có 2 cách điều khiển cho người chơi lựa chọn. Cách thứ nhất mang tính "cổ điển" khi bạn thao tác qua một nút nhấn ảo để điều khiển con lăn trượt trên thanh hiển thị lực đánh và cân bằng hướng đánh. Cách

thứ 2 "hiện đại" hơn khi người chơi dùng tay vạch những đường cong hay thẳng, dài ngắn ứng với lực đánh mạnh nhẹ trên màn hình cảm ứng, tuy nhiên cách điều khiển này khó canh lực chính xác hơn.

LG có 4 nhân vật khác nhau để bạn chọn khi chơi. Mỗi nhân vật có những thế mạnh riêng như lực đánh, độ chính xác, các pha bóng ở địa hình bất lợi hay kỹ năng đẩy bóng điêu luyện. Bạn sẽ lựa chọn nhân vật nào có thế mạnh phù hợp với mình, tuy nhiên độ chính xác cao vẫn là yếu tố mang lại nhiều lợi thế nhất, đặc biệt là ở độ khó cao nhất của game.

Có tất cả 4 sân golf được tái hiện trong LG bao gồm Fiji, England, USA và Scotland. Chế độ chơi trong LG khá phong phú với kiểu chơi chớp nhoáng 3 lỗ ngẫu nhiên Instant Play, tour Tournament với đấu thủ máy ở các độ khó khác nhau và Free Hole cho phép tập luyện qua các sân golf để làm quen. Khi chiến thắng bạn sẽ mở khóa được các sân golf ẩn cùng các trang phục và phụ trang khác cho nhân vật của mình. Ngoài chế độ chơi đơn, LG còn hỗ trợ phần chơi multiplayer, chỉ tiếc là chế độ này còn hơi nửa vời khi chỉ hỗ trợ kết nối máy trực tiếp hoặc qua Wi-Fi cục bộ mà thiếu phần hỗ trợ chơi online.



Hình ảnh trong LG cũng là một điểm mạnh khi mang phong cách vui nhộn và đẹp mắt do kết hợp khéo léo giữa việc phối màu hài hòa và chi tiết cao không thua gì đại diện từ PSP. Thêm vào đó, giá thành thấp và hệ thống phát hành dễ tiếp cận App Store đã khiến LG và những game khác trên iPhone đang trở thành những làn sóng mạnh mẽ, đe dọa ngay cả những tên tuổi lừng lẫy đến từ NDS và PSP.

TIỂU LÝ

ĐẠI CHIẾN THIÊN HÀ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Xuất hiện ngay từ thời sơ khai của ngành công nghiệp game, thể loại game bắn phi thuyền 2D đã một thời làm mưa làm gió với những game "bắn ruồi" như Space Invaders hay Galaga. Tuy chỉ còn lại hào quang của quá khứ nhưng giá trị tinh thần của các trò chơi trên vẫn rất lớn, do đó các hãng phát triển liên tục tung ra các bản tái bản trên nhiều hệ máy khác nhau nhắm vào các game thủ hoài cổ muốn thử lại hương vị cổ điển. Galaga đã được tái bản rất nhiều lần và mới nhất là phiên bản Galaga REMIX (GR) dành cho iPhone.

Trong GR người chơi điều khiển phi thuyền di chuyển theo phương ngang ở dưới cùng và bắn hạ các phi thuyền địch. GR bao gồm 2 phần chơi khác khau: phần Original với 25 màn chơi hoàn toàn giống phiên bản cổ điển và phần cải tiến Remix với 36 màn chơi được thêm vào các trận đấu với các con trùm khổng lồ sau mỗi 5 màn. Dòng Galaga có nét đặc trưng là nếu để kẻ địch "hút" lấy phi thuyền của mình và sau đó bắn hạ chúng thì sẽ nhận lại được phi thuyền, đồng thời hỏa lực tăng lên gấp đôi - cách nâng cấp vũ khí khá kỳ lạ. Không như phiên bản nguyên thủy, phi thuyền của bạn ở phần Remix có thể nâng cấp vũ khí nhiều lần và nhiều kiểu khác nhau. Độ khó và số "mạng" phi thuyền khi bắt đầu màn chơi có thể điều chỉnh được giúp game trở nên dễ thở hơn. Tính năng Continue cho phép bạn tiếp tục chơi lại ở màn vừa gameover mà không phải chơi lại từ đầu khiến cho việc hoàn thành game không còn là "nhiệm vụ bất khả" như xưa. Hình ảnh ở phần chơi Remix cũng được thiết kế chi tiết và màu sắc đẹp mắt hơn, cùng với cảnh nền động thay cho nền màu đen đơn điệu trước đây giúp game thêm phần sống động.

Vận dụng những tính năng của iPhone, GR cung cấp đến 3 cách điều khiển khác nhau mà người chơi có thể dừng game lại khi đang chơi và chọn cách phù hợp nhất. Ngoài cách điều khiển có phần truyền thống qua 2 phím mũi tên qua lại ảo, bạn còn có thể điều khiển thông qua một thanh trượt ngang phía dưới màn hình hoặc bằng cách nghiêng chiếc iPhone qua lại để tính năng cảm ứng vị trí sẽ giúp bạn di chuyển phi thuyền theo hướng mong muốn. Tuy nhiên khá thất vọng là cả 3 cách điều khiển này đều không thật sự nhạy và chưa thuận tiện lắm, trong đó khả dĩ dễ sử dụng nhất vẫn là cách dùng phím ảo.

Chỉ có phần chơi đơn mà không có phần chơi multiplayer, đặc biệt là chơi online, GR đã đánh mất cơ hội khai thác một thế mạnh thật sự của iPhone. Tuy đã có những phần bổ sung như hình ảnh cải tiến, những con trùm mới hay nhiều cách điều khiển khác nhau nhưng GR vẫn chỉ là một bản tái bản không vượt trội hơn so với phiên bản nguyên thủy. Có lẽ với GR, Namco chỉ đặt nặng mục tiêu quảng bá rộng rãi tựa game cổ điển hơn là cải tiến mạnh mẽ để tạo ra một game mang sức sống mới nên việc chất lượng có phần hạn chế cũng là dễ hiểu.

TIỂU LÝ

ƯU
- Hình ảnh được cải tiến.
- Thêm vào các trận đấu trùm ở phần chơi Remix.

KHUYẾT
- Hệ thống điều khiển chưa thật tốt.
- Thiếu phần chơi multiplayer.

GALAGA REMIX	
PHÁT HÀNH	Namco Networks America
PHÁT TRIỂN	Namco Networks America
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	iPhone
NGÀY PHÁT HÀNH	31/03/2009
ESRB	Everyone

SIÊU XE QUYẾT ĐẤU

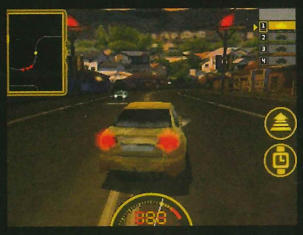
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

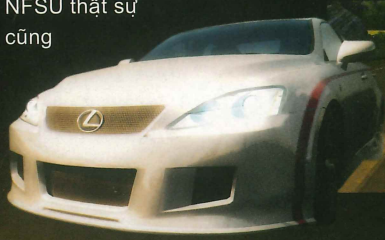
Dòng game Need for Speed (NFS) đã quá đỗi thân thuộc với các game thủ trên những hệ máy như: PC, Xbox hay PlayStation... Những vòng đua đầy tốc độ cùng những chiếc xe "hàng hiệu" trong trò chơi đã cuốn hút không biết bao tay đua bước vào các thành phố thiên đường trong NFS. Giờ đây các "quái xế" đã có thể dấn thân vào một cuộc phiêu lưu trên vùng đất mới, mà tên tuổi của nó chắc hẳn không hề xa lạ với bạn. Đó là việc cho ra đời tựa game đua xe NFS Undercover (NFSU) trên nền N-Gage, cũng là phiên bản NFS đầu tiên được thiết kế dành cho hệ máy có "cấu hình" rất khiêm tốn này.

Game cung cấp cho người chơi 2 mục chơi đó là Quick race và Career. Với Quick race bạn có thể nhanh chóng bước ngay vào các vòng đua đầy "máu lửa"; trong khi với phần chơi Career bạn sẽ phải giành chiến thắng càng nhiều càng tốt để kiếm tiền thưởng nâng cấp "xế hộp" của mình. Chỉ có 8 loại xe được cung cấp trong phiên bản này, gồm có: Volkswagen Golf, Nissan 350Z, Audi RS4, BMW M3 E92, Shelby GT500KR, Mercedes-Benz SL65 AMG, Nissan R35, Porsche 911 Turbo. Có thể bạn sẽ cảm thấy ít nhưng với hệ máy này thì đây cũng là con số có thể chấp nhận được. Dù bị giới hạn bởi kho tài nguyên hạn hẹp của chiếc máy điện thoại nhưng mô hình các loại xe được thiết kế rất chi tiết. Bên cạnh đó còn có 5 hạng mục độ xe gồm: Top Speed, Acceleration, Handling, Nitro và Body Kit.

Trong từng phần chơi bạn sẽ bắt gặp lại các kiểu đua quen thuộc trong các phần NFS khác như: Circuit, Sprint hay Speed Camera... Và khung cảnh thành phố trong mỗi vòng đua cũng được "xây dựng" rất đẹp mắt. Âm thanh của động cơ cũng mang những đặc trưng khác nhau tùy theo dòng xe. Nếu so sánh với các tựa game đua xe nổi tiếng khác trên nền N-Gage như Asphalt thì NFSU thật sự không "thua anh kém chị" là bao! Với hình ảnh được chăm chút cùng gameplay hấp dẫn, NFSU là tựa game không thể bỏ qua đối với các game thủ, đặc biệt là fan của sê-ri NFS.

BIM BIM





GALAGA REMIX	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA
THỂ LOẠI	Đua xe
HỆ MÁY	N-Gage
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2009
ESRB	Everyone

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SÂU ĐẠI CHIẾN

EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB

WORMS WORLD PARTY

Nhắc đến thể loại chiến thuật theo lượt vui nhộn, các "chú sâu" trong loạt game Worms luôn mang đến cho người chơi những phút giây giải trí đầy tiếng cười nhưng cũng không kém phần thử thách. Với mong muốn làm thỏa lòng những ai đang sở hữu chiếc máy N-Gage nhưng vẫn muốn được "xông pha" trận mạc cùng những chú sâu đáng yêu, THQ Wireless đã phát hành Worms World Party (WWP).

Được phát triển bởi Codeglue, WWP là trò chơi chiến thuật theo lượt 2D với cách chơi tương tự như game Gunbound Online.

Phần chơi đơn cung cấp cho bạn 2 sự lựa chọn là Quick và Custome. Với mục Custome người chơi có thể tùy chọn vũ khí cho "chiến binh sâu" của mình, cũng như lựa chọn địa hình theo sở trường. Số lượng súng đạn và trang thiết bị trong WWP cũng rất phong phú, từ các loại súng thô sơ, lựu đạn cho đến những khẩu ba-zô-ka đầy uy lực. Bên cạnh đó, trong trận chiến bạn có thể sử dụng các sợi dây thừng ninja để đưa "chú sâu" của mình đến những vị trí thuận lợi hơn.

Có thể nói WWP là một trong số ít những game trên nền N-Gage có hình ảnh đẹp nhất từ trước đến nay. Các màn chơi sẽ đưa bạn đến những vùng đất khác nhau như sa mạc, khu vực đồi núi băng tuyết lạnh giá bao phủ hay các ngọn núi lửa với những dòng dung nham tuôn trào không ngừng. Với khung cảnh được thiết kế rất mượt mà, tông màu tươi sáng, các "chú sâu" với "hình hài" vui nhộn, chắc hẳn bạn sẽ không nỡ rời mắt khỏi màn hình điện thoại dù là một phút. Bên cạnh đó AI của máy, các hiệu ứng âm thanh, cháy nổ cũng được thể hiện rất tốt.

Khi các đối thủ máy đã trở nên "tầm thường" với bạn, đừng lo vì WWP đã cung cấp cho bạn phần chơi online đầy lý thú. Hỗ trợ tối đa 4 người chơi cùng lúc với 2 kiểu chơi tự do và xếp hạng, giờ đây bạn có thể so tài cùng các game thủ khác trong cộng đồng N-Gage trên khắp thế giới mọi lúc mọi nơi.

Tuy đôi lúc khung hình game không ổn định, nhưng với cách chơi vui nhộn cùng đồ họa bắt mắt, WWP sẽ giúp bạn có những giờ phút thư giãn thật sự vui nhộn cùng bạn bè hay người thân sau một ngày làm việc và học tập căng thẳng.

SU SU

WORMS WORLD PARTY	
PHÁT HÀNH	THQ Wireless
PHÁT TRIỂN	Codeglue
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	N-Gage
NGÀY PHÁT HÀNH	07/04/2009
ESRB	Everyone

Tên game: Need for Speed: Shift | **Thể loại:** Đua xe | **Phát triển:** Slightly Mad | **Phát hành:** EA
Dự kiến phát hành: 22/9/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3, PSP

Đại biến

VỚI VIỆC CHO RA ĐỜI NEED FOR SPEED (NFS): SHIFT, EA THAM VỌNG ĐƯA TÊN TUỔI CỦA DÒNG GAME NFS VƯƠN SANG MIỀN ĐẤT "ĐUA XE MÔ PHỎNG CHẤT LƯỢNG CAO", NƠI MÀ CÁC CỰU BINH NHƯ GRAN TURISMO HAY FORZA MOTORSPORT ĐANG LÀM RẤT TỐT PHẦN VIỆC CỦA MÌNH...

Là một trong những tựa game đua xe tự do "danh giá" kể từ lúc xuất hiện đến nay, NFS luôn mang đến cho các game thủ những vòng đua đầy sôi động cùng những chiếc xe "cáu cạnh". Thiên về dạng đua xe giải trí thuần túy, nên nếu bạn là fan của thể loại "simulation" (giả lập) thì sẽ khó lòng nhận được sự đáp ứng đầy đủ của trò chơi. Tưởng chừng EA sẽ tiếp tục phát triển đứa con tinh thần của mình theo con đường "arcade racer", nhưng kể từ phiên bản NFS ProStreet phát hành vào năm 2007, lần đầu tiên trong dòng game NFS, việc tùy chỉnh các thông số cho "xế hộp" được thể hiện đầy đủ và chi tiết hơn. Tuy nhiên, vì một số lí do khách quan nên ProStreet đành bị xem là sản phẩm thất bại của "ông trùm" EA. Rút kinh nghiệm của ProStreet và mới đây là bản Undercover cũng không thành công như mong đợi, EA đã cho công bố tựa NFS: Shift, phần mới nhất của dòng game nổi tiếng này. Dự kiến ra mắt vào mùa thu năm nay, Shift hứa hẹn mang đến cho các fan một cảm giác đua xe hoàn toàn mới, kỹ thuật hơn, chân thật hơn.

NFS: Shift nằm trong dự án chinh phục game thủ thể loại đua xe trên toàn thế giới trong năm nay của EA, cùng với NFS: Nitro và NFS: World Online. Hẳn nhiên, sau 2 thất bại của ProStreet và Undercover thì sự ra đời của Shift đang nhận được rất nhiều hy vọng từ cộng đồng game thủ. Lần này công việc phát triển được giao cho Slightly Mad Studios, có trụ sở tại London và từng đảm trách "nhào nặn" các tựa game đua xe khá thành công như GTR FIA Racing, GTR 2 và GT Legends. Cùng với sự hỗ trợ của EA Black Box, bộ đôi được kỳ vọng sẽ lấy lại hình ảnh của NFS vốn đang ngày càng mờ nhạt trong mắt game thủ.

Điểm nhấn của phiên bản lần này chính là việc nhà phát triển đã đưa vào game chế độ điều khiển từ buồng lái, được thiết kế chi tiết đến "từng mi-li-mét" hứa hẹn mang lại cho người chơi những trải nghiệm lái xe hoàn toàn khác so với các phần trước đây. Các hiệu ứng trong game cũng được chăm chút kỹ lưỡng, hiệu ứng "motion blur" vốn là một "đặc sản" của dòng NFS thì trong Shift vẫn giữ

Tốc độ

được những nét cuốn hút riêng. Bên cạnh đó, với việc tập trung vào mô phỏng lái xe dưới góc nhìn người thứ nhất, nhà phát triển cũng mang đến cho các tay đua không khí rực lửa của các vòng đua không hề thua kém đời thực. Ngồi sau vô lăng, nhấn ga và cảm nhận không gian xung quanh bắt đầu mờ đi, tầm nhìn bị hạn chế dần khi xe tăng tốc, bất chợt bạn gặp chướng ngại vật và phải thắng gấp, lúc này hệ thống camera sẽ phát huy hết những tính năng tuyệt vời của mình, bạn sẽ có cảm giác bị ép về phía trước đồng thời camera sẽ bị kéo giật về phía bạn. Cơ chế vật lý trong trò chơi cũng được thể hiện khá tốt, các pha va chạm tùy theo mức độ nặng hay nhẹ mà "hậu quả" để lại trên xe nhiều hay ít; tất cả trông rất thực và hợp lý. Nét thú vị nữa là sau những cú va chạm, bạn sẽ nghe được cả "nhịp tim" và hơi thở "dồn dập" của nhân vật mà bạn điều khiển.

Đã từng bị cuốn hút với những màn rượt đuổi đầy ngoạn mục với cảnh sát trong NFS: Most Wanted thì có thể Shift sẽ làm bạn hơi hụt hẫng khi nhà phát triển không còn cho "các chú cảnh sát" hiện diện nữa. Có lẽ game muốn hướng người chơi đến những trải nghiệm lái thực tế và tập trung hơn vào việc thể hiện kỹ năng, giờ đây sẽ không còn những vòng đua tự do mà bạn mặc sức thể hiện tài "luồn lách" nữa. Thay vào đó Shift sẽ mang đến cho bạn những đường đua được mô phỏng từ những địa điểm nổi tiếng trên thế giới, cùng với những vòng đua được phát triển riêng cho tựa game này. Game mang đến tổng cộng 15 địa danh, bên cạnh đó sẽ có một số vòng đua được thiết kế ngay giữa lòng thành phố London. Nếu đã từng hồi hộp chứng kiến một cuộc đua xe thể thức F1 ngay trên đường phố Monaco với mặt đường chật hẹp cùng những khúc cua "hiểm nghèo" thì trong phiên bản lần này, các fan đam mê tốc độ sẽ có dịp trải qua những giây phút căng thẳng và kịch tính khi vừa phải cố gắng luồn lách trên mặt đường không lấy gì làm rộng lớn, vừa phải tìm cách xoay sở trước những đối thủ máy.

Việc mang một phần London vào game đã cho người chơi cơ hội chiêm ngưỡng vẻ đẹp của thành phố thuộc đảo quốc sương mù này. Những vòng đua chạy dọc theo dòng sông Thames hiền hòa và chạy dài đến phương bắc, bạn sẽ bắt gặp những công trình nổi tiếng của nước Anh như London Eye, nhà Quốc Hội, giáo đường Blackfriars, cầu Westminster. Không những thế, hiệu ứng thời tiết động làm cho khung cảnh trong game càng trở nên "lung linh" hơn bao giờ hết.

Số lượng xe cộ góp mặt trong Shift cũng đủ khiến bạn phải "vắt và" trong việc chọn lựa một chú "chiến mã" như ý. Từ Porsche 997 GT 2, Audi RS4, Lotus Elise 111R, Chevrolet Corvette Z06, Pagani Zonda F cho đến Shelby Terlingua (phiên bản đặc biệt của dòng xe Ford Mustang danh tiếng được thiết kế riêng cho sê-ri NFS), tất cả đều đủ sức làm thỏa mãn "máu" đam mê tốc độ của bạn.

Mặc dù chưa thể nói trước về mức độ thành công của phiên bản kỳ này, nhưng với những gì nhà phát triển đã công bố thì Shift thật sự là phiên bản đáng được mong chờ nhất trong dòng game NFS từ vài năm trở lại đây. Đặc biệt với những ai là fan của thể loại đua xe giả lập thì càng không thể bỏ qua cơ hội chứng tỏ mình cùng NFS: Shift.

TRUNG THÀNH

Tên game: Flyff | **Thể loại:** Game Online | **Phát triển:** Aeonsoft Co | **Phát hành:** VDC - Net2E
Dự kiến phát hành: 05/05/2009 (Beta) | **Hệ máy:** PC

NÀO TA CÙNG BAY!

Flyff

FLY FOR FUN

Tiết trời vào hè cũng là thời gian các nhà phát hành trò chơi trực tuyến (game online) trong nước bắt đầu tung ra những sản phẩm mới cho các game thủ. VDC-Net2E vừa cho ra mắt tựa game online mới nhất với tên gọi Flyff (Fly for fun), trò chơi được cung cấp bởi Aeon Soft và đã được nhà phát hành bắt đầu giai đoạn Close Beta kể từ ngày 5/5.

Đến với Flyff bạn được bước vào một thế giới có cách thức di chuyển chủ yếu là bay. Mang phong cách hoạt hình Nhật (anime), trò chơi có tông màu tươi sáng, nhẹ nhàng phù hợp với mọi lứa tuổi.

Khi mới bắt đầu, bạn chỉ là một "tân khách" (trong game gọi là Vagrant), sau một khoảng thời gian ngắn khi đã đạt đến cấp độ cho phép (từ lv 15) game sẽ cho bạn được lựa chọn 1 trong 4 lớp nhân vật sau:

• **Acrobat** là tuyến nhân vật chuyên sử dụng các loại vũ khí tầm xa, năng lực tấn công nhanh và mạnh. Trong đó lại chia thành 2 nhóm là Jexter (vũ khí là những cục jojo đầy màu sắc) và Ranger (vũ khí là cung). Và điểm đặc biệt là khi đã đạt đến trình độ nhất định thì nhân vật của bạn sẽ có khả năng tàng hình.

• **Assist** (giới game thủ thường gọi nôm na là "healer") sẽ là lựa chọn hợp lý cho những ai mong muốn trở thành một "thầy thuốc" trong game. Là nhóm nhân vật có khả năng sử dụng những skill buff để tăng cường sức mạnh cho bản thân cũng như hồi phục sinh lực cho đồng đội. So với các game khác, nếu nhân vật buff thường hay bị "chết yểu" thì trong Flyff khi bạn biết cách phân phối điểm hợp lý giữa Str (strength) và Int thì các healer sẽ có được sức mạnh đáng gờm. Và kỹ năng của bạn sẽ phát huy hiệu quả đến đâu còn phụ thuộc vào việc bạn chọn hướng phát triển nào giữa Billposter và Ringmaster.

• **Magician** (phù thủy) là lớp nhân vật sở hữu khả năng sử dụng phép thuật trong chiến đấu. Các chiêu thức của những nhân vật này khá đa dạng và có sức sát thương rất lớn nếu như bạn biết kết hợp với một số kỹ năng của nhóm Ringmaster. Nhóm này cũng có 2 hướng đi riêng là Psykeeper và Elemeter.

Song song đó nếu như bạn là người thích sử dụng những vũ khí cận chiến thì có thể chọn lựa "sự nghiệp" trở thành Mercenary. Cùng với 2 nhánh Knight và Blade thì Mercenary thật sự là những chiến binh "bất khả chiến bại" trong trò chơi.

Các chiêu thức và kỹ năng trong trò chơi rất phong phú, tùy vào nhân vật của bạn theo "nghiệp" nào. Bên cạnh đó Flyff cũng cung cấp một số chiêu thức liên hoàn rất đẹp mắt. Những skill này chỉ có thể được thực hiện khi bạn ghép các skill hệ thống theo một trình tự hợp lý.

Với những ai mong muốn tìm cho mình một trò chơi để giải trí mà không phải dồn quá nhiều công sức vào việc "cày bừa" để tăng skill thì Flyff thật sự là một sự lựa chọn hấp dẫn. Mang cách chơi mới lạ, giờ đây các trận quyết đấu nảy lửa giữa các bang hội sẽ được diễn ra hoàn toàn trên không trung. Và với các game thủ nhỏ tuổi từng có lúc ước mình được trở thành phù thủy, cưỡi cây chổi thần du ngoạn đó đây thì đây là cơ hội để bước vào thế giới đầy sắc màu cùng những điều kỳ diệu của Flyff.

SU SU

Khám phá huyền thoại Atlantis

Atlantica Online là một trong những MMORPG được đánh giá "khủng" trên thế giới khi từng đoạt giải "Golden Plume" cho Game Online Nước Ngoài Hay Nhất tại triển lãm China Joy (Trung Quốc) 2008, sau đó là "Best Game" của Korea Game Awards 2008.

Hành trình khám phá bí ẩn của lục địa Atlantis ban đầu đã phần nào đưa người chơi tiếp cận với một thể loại game không mới, nhưng cũng chưa hẳn quá quen thuộc với game thủ.

Câu chuyện trong Atlantica Online kể về đại lục Atlantis từng một thời cực kỳ thịnh vượng nhờ vật chất Orihakuron, nhưng sau đó đã sụp đổ chỉ vì sự ngạo mạn và tính tham lam của chính con người nơi đây.

Người chơi sẽ hóa thân thành các hậu duệ của tộc người Atantis, với nhiệm vụ cao cả là tìm về với nguồn gốc tổ tiên để cứu thế giới trước sức mạnh hủy diệt của Orihakuron. Trải qua vô số trận chiến với những quái vật vô cùng hung tợn trong truyền thuyết, vượt qua những vùng đất kỳ bí đầy rẫy hiểm nguy, bạn sẽ dần khám phá bí ẩn của Atlantis bị lãng quên.

Cách chơi trong Atlantica Online là nhập vai nhưng chiến đấu theo tính chiến thuật theo lượt (turn based). Trong đó, người chơi sẽ không chỉ điều khiển một nhân vật chính, mà còn thêm tối đa 8 "đồng đội" lính đánh thuê trong một trận đánh.

Khi bắt đầu chu du trong Atlantica Online, người chơi sẽ được chọn một trong 9 nhân vật chính thông qua các vũ khí để sử dụng gồm Kiếm, Giáo, Rìu, Súng, Cung, Pháo, Trượng, Guitar và Cưa lớn. Ngay sau đó, bạn sẽ có thêm những người bạn đồng hành là các lính đánh thuê. Hệ thống lính đánh thuê trong Atlantica Online rất đa dạng, cơ bản ban đầu có Kiếm sỹ, Thương thủ, Cung thủ, Thiện xạ, sau này sẽ có thêm cấp cao như Công Chúa, Nữ Tiên Tri, Ma Kiếm ….

Các chiến binh lính đánh thuê này sẽ cùng với nhân vật chính trải qua các trận chiến, thu được điểm kinh nghiệm, lên level và nâng cấp để cao nhất trở thành một "anh hùng" có thật trong lịch sử. Chẳng hạn, Cung Thủ lên cấp độ cuối cùng sẽ trở thành người hùng Robin Hood, hay Nữ Hiệp Sĩ sẽ trở thành nữ thánh Joan Of Arc. Người chơi cũng sẽ phải trang bị vũ khí, giáp cho các chiến binh đánh thuê như với nhân vật chính để tăng cường sức mạnh vì họ có vai trò quan trọng không kém gì nhân vật chính và với kỹ năng riêng, họ sẽ góp phần tạo ra sức mạnh chiến thuật riêng cho "đội quân" của người chơi.

Trong Atlantica Online, một điểm quan trọng nhất là các cuộc đấu giữa người chơi với nhau. Vì có cách đánh chiến thuật theo lượt nên các cuộc đấu không chỉ được quyết định bằng level cao thấp, hay được trang bị "xịn" mà còn là tinh khắc chế đội hình và khả năng và điều khiển của người chơi.

Chính vì thế, trong Atlantica Online luôn diễn ra các giải đấu PvP, đặc biệt là giải Ngoại Hạng Tự Do được tổ chức 8 lần trong một ngày. Game thủ sẽ liên tục được tham gia thi đấu ngẫu nhiên với những người chơi đồng hạng với mình.

Nhờ tính chất của một môn eSports, với việc người chơi cần kỹ năng, chiến thuật và cả may mắn để giành thắng lợi trên chiến trường, Atlantica Online đã được chọn làm môn thi đấu chính thức của GNGWC, một giải đấu game trực tuyến lớn trên thế giới. Năm nay, Việt Nam có thể sẽ có game thủ đại diện thi đấu tại giải này.

Ngoài các điểm đặc sắc về chiến đấu, Atlantica Online còn mang trong mình một hệ thống kinh tế và bang hội phong phú. Hệ thống kinh tế trong Atlantica Online hoàn toàn do người chơi quyết định bằng việc tự chế tạo vật phẩm, mua bán, trao đổi với nhau. Game thủ cũng có thể thành lập các bang hội, chiếm quyền điều khiển thành trì với nhiều nguồn lợi, và sau cùng có thể thành lập quốc gia để trở thành Vua.

Hình ảnh trong Atlantica Online khá ấn tượng với nhân vật và môi trường được thiết kế 3D hoàn toàn. Mỗi lớp nhân vật đều có đặc điểm riêng, các công trình kiến trúc được thay đổi theo từng vùng văn hóa đặc trưng, chiêu thức cũng khá đẹp mắt. Tuy nhiên âm thanh lại không thực sự là điểm mạnh của Atlantica Online.

Trong bối cảnh rất nhiều MMORPG được tung ra hiện nay, đây là một món ăn khá lạ miệng.

MAI ĐỨC ANH

ATLANTICA ONLINE	
PHÁT HÀNH	VTC Online
PHÁT TRIỂN	Ndoors (South Korea)
THỂ LOẠI	Turn-based MMORPG (chơi theo lượt)
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Close Beta 2 (kết thúc vào 28/5/2009)
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1GHz, RAM 512 MB, VGA 64MB, HDD 7GB
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 1GB VGA 128MB, HDD 7GB

Knights in the Nightmare

Thể loại: Chiến thuật theo lượt | **Phát triển:** Sting | **Phát hành:** Atlus Co. | **Ngày phát hành:** 02/6/2009 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Nintendo DS

Có thể xem Knights in the Nightmare là một dạng của game nhập vai chiến thuật, bởi người chơi sẽ phải theo một số dẫn dắt nhất định của cốt truyện. Các trận chiến sẽ diễn ra trên nhiều địa hình khác nhau, người chơi nên chọn những vị trí thích hợp để chiếm ưu thế. Như bao thể loại game chiến thuật khác, Knights in the Nightmare đòi hỏi sự kiên nhẫn với bất kỳ người chơi nào. Nhưng một khi đã hiểu và cảm nhận được game, chắc chắn game thủ sẽ cảm thấy được những yếu tố hấp dẫn của nó.

MySims Racing

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** EA | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 08/6/2009 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii, DS

Thuộc thể loại đua xe mini rất vui nhộn và tràn đầy màu sắc, MySims Racing đưa người chơi đến thế giới hết sức kỳ thú. Ban đầu, người chơi sẽ có cảm nhận rất giống Mario Kart, nhưng thực tế thì hoàn toàn khác. MySims Racing cho phép người chơi tạo ra nhân vật cho riêng mình, từ quần áo, mắt mũi cho đến giọng nói và đáng chú ý nhất là chọn các loại xe.

Mặc dù là game đua xe, nhưng MySims Racing vẫn có nội dung khá hấp dẫn để bạn theo đuổi. Ngoài việc trau dồi kỹ năng đua xe, game thủ còn phải "kết mô đen" thật nhiều bạn trong game để khám phá những phần thưởng ẩn.

Overlord II

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Triumph Studios | **Phát hành:** Codemasters | **Ngày phát hành:** 09/6/2009 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Game tiếp tục câu chuyện trong bản Overlord năm 2008, đưa người chơi vào vai tên bạo chúa Overlord cùng lũ tay sai điên cuồng. Game thủ sẽ ấn tượng với cảnh tượng những đoàn quân có thể cưỡi sói hoặc các loài quái thú khác tấn công và tàn phá khắp nơi. Game thủ sẽ tập hợp thuộc hạ, sử dụng quyền lực và sự khôn khéo của mình để tấn công đối phương nhằm giành giật và xây dựng lại vương quốc của mình. Để tăng sức mạnh cho đội quân, game thủ có thể học thêm các phép thuật, gia tăng lòng trung thành bằng việc mở các bữa tiệc khao quân.

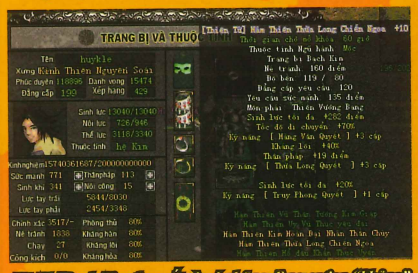
Vũ Khí Bạch Kim

hàng khủng trong Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK)

Việc vũ khí Bạch Kim cùng chức năng Trùng Sinh đồng loạt ra mắt trong tháng 4 vừa qua không chỉ làm giảm "cơn khát" bấy lâu nay của cộng đồng game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ mà còn làm dấy lên làn sóng "nhà nhà ép Bạch Kim" nhằm chuẩn bị cho giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất bang lần 5 đang diễn ra hiện nay.

Hẳn ai chơi game VLTK cũng đã quá quen thuộc với những "đại gia", "thiếu gia" chơi game giàu có và danh tiếng, nắm trong tay những nhân vật khủng, vũ khí "max opt" hay luôn là người tham gia các buổi đấu giá đồ ảo với trị giá mỗi vật phẩm lên tới hàng trăm triệu đồng. Tất nhiên sự có mặt của vũ khí Bạch Kim cũng không nằm ngoài "tầm với" của các đại gia nhưng cũng không quá xa tầm với của phần đông các game thủ khác có mức thu nhập trung bình bởi theo đánh giá của phần đông game thủ trên diễn đàn Võ lâm thì chi phí ép đồ là hợp lý, "không đắt cũng không rẻ"…

"Vũ khí Bạch Kim là đồ quý, mà đồ quý thì phải có giá nên mình thấy giá vậy là được rồi, dễ dàng quá thì còn gì là quý nữa", game thủ Trung Kiên tại TP.HCM bộc bạch trên diễn đàn Võ Lâm "Mình đã ép lên cấp 2, chờ qua phiên bản mới vào tháng 6 tới sẽ ép nâng cấp tiếp".



Vũ Khí Bạch Kim đẹp mắt và có những dòng option "khủng"

Quả thực trong tình hình "lạm phát", vũ khí Hoàng Kim hiện nay trong game VLTK thì sự xuất hiện của vũ khí Bạch Kim đã giúp giải tỏa tâm lý chờ đợi từ bấy lâu nay của phần đông game thủ VLTK, những người luôn mong đợi những điều mới mẻ, những thách thức để khám phá. Bên cạnh đó vũ khí Bạch Kim mới còn nổi bật hơn bởi không chỉ có hình ảnh đẹp hơn hẳn đồ Hoàng Kim mà còn có những dòng opt "khủng" cộng thêm giúp người chơi gia tăng sức mạnh của mình.

Chế tạo Vũ Khí Bạch Kim từ trang bị Hoàng Kim

Việc chế tạo trang bị Bạch Kim cũng khá đơn giản, không ràng buộc nhiều điều kiện như phỏng đoán ban đầu của cộng đồng game thủ. Hơn nữa việc giữ nguyên chỉ số điểm của vũ khí Bạch kim từ vũ khí Hoàng kim của NPH VinaGame đã khiến giải tỏa "nỗi lo" mất giá vật phẩm ingame của cộng đồng. Đây chính là những yếu tố chính khiến vũ khí Bạch Kim đã và đang dần trở thành đồ "hot" trong game và một số game thủ ham tìm tòi đang cố giải mã công thức ép đồ Bạch Kim hiệu quả và tiết kiệm chi phí nhất.

Trải qua nhiều giai đoạn thăng trầm, đặc biệt trong giai đoạn cuối năm 2008 – 2009, khi mà có lúc nhiều người tưởng rằng VLTK đã tới giai đoạn thoái trào bởi hàng loạt sự cố lỗi game, nhưng với bức tâm thư và các thay đổi kịp thời của tổng giám đốc Lê Hồng Minh đã giúp chèo lái con thuyền trò chơi VLTK như vươn ra biển lớn một lần nữa. Trong bối cảnh thị trường game online nói riêng và giải trí trực tuyến nói chung đang cạnh tranh khốc liệt hiện nay thì việc các NPH Việt Nam phải liên tục đổi mới là điều tất yếu. Đổi mới đa dạng hóa sản phẩm và kèm theo đổi mới cả cách tư duy kinh doanh, hệ thống phục vụ khách hàng, điều hành sản phẩm, v.v…

VLTK sẽ bước qua một phiên bản thứ 5 mang tên Hùng Bá Thiên Hạ vào tháng 6 tới đây. Đây sẽ là phiên bản hoàn toàn mới với vô vàn chức năng sửa đổi để ngày một hoàn thiện hơn nữa. Cộng đồng game thủ cũng đang rất hy vọng phiên bản mới sẽ là bước nhảy mới của game đỉnh VLTK tại Việt Nam, để tái hiện lại hình ảnh "huy hoàng" một thời của VLTK cách đây 3 năm.

Xem thông tin tại: *http://volam.zing.vn*

KHÁNH PHƯƠNG

DiRT
TAY LÁI SIÊU HẠNG

DIRT

EVERYONE — CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Codemasters
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	19/06/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 3GHz, 1024MB RAM, VGA 128MB, HDD 12,5GB, Windows XP/ Vista

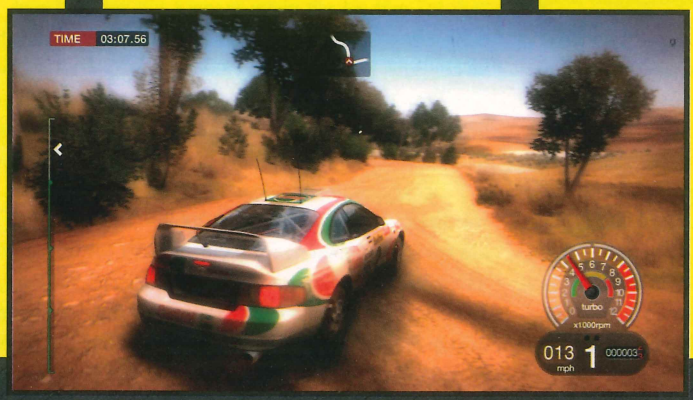
Bạn là fan của thể loại đua xe đường trường, từng bị lôi cuốn bởi các cuộc đua luôn diễn ra trong tình trạng cát bụi "mù mịt". Sẽ thật "thiếu sót" nếu bạn chưa thử qua dòng game đua xe Colin McRae Rally (CMR) do Codemasters phát hành. Là sê-ri mô phỏng thể loại đua xe đường trường, được mang tên của tay đua huyền thoại Colin McRae, trò chơi đã làm "mê mẩn" các game thủ đam mê tốc độ nói chung và fan của thể loại đua xe đường trường nói riêng với cách chơi mang tính thực tế. Tiếp nối thành công của các phiên bản CMR, lần này Codemasters đã cho ra mắt phần mới nhất với tên gọi DiRT. Với những cải tiến về hình ảnh và các vòng đua cũng như xe cộ được thiết kế mới, DiRT hứa hẹn sẽ mang đến cho bạn những cảm giác mới lạ khi ngồi sau vô lăng...

CÁT BỤI ĐƯỜNG ĐUA

Đua xe đường trường là thể loại đua xe đòi hỏi các tay đua phải có sự khéo léo cùng cảm giác về tốc độ rất cao. Đây là một môn thể thao rất được yêu thích trên thế giới, đặc biệt tại châu Âu. Chính vì vậy dễ dàng thấy tại sao trong các phiên bản CMR trước đây cũng như phần mới nhất là DiRT thì các vòng đua đều đưa chúng ta đến nhiều quốc gia khác nhau, từ châu Á quanh năm ẩm ướt cho đến các nước Bắc Âu đầy băng tuyết.

Điểm đặc biệt trong sê-ri CMR của Codemasters chính là việc các loại xe, đường đua luôn được chăm chút đến từng chi tiết nhỏ nhất, phải nói là nhà phát triển đã "bê nguyên xi" cả bộ sưu tập xe từ ngoài đời thực vào trong trò chơi. Khung cảnh trong game thay đổi tùy vào đặc điểm thời tiết của từng vùng. Bạn sẽ phải trầm trồ khi "cầm lái" qua những con đường đầy đá sỏi ẩm ướt dưới trời mưa ở Nhật, hay các vòng đua vượt qua vùng đất đỏ của Ý, bên cạnh đó không thể không nhắc đến các chặng đua ở vùng nông thôn đầy bùn lầy của nước Anh (vốn nổi tiếng là "khó xơi" trong các phiên bản CMR trước đây). Có thể nói Codemasters đã cho các game thủ thưởng thức một "bữa tiệc thiên nhiên" thật sự "đã mắt". Thử tưởng tượng dưới bóng hoàng hôn êm đềm, bạn phóng xe qua những hoang mạc, xung quanh chỉ toàn cát, núi... và cát, cảm giác thật khó tả. Đã không dưới một lần, mặc cho thời gian vòng đua đang mỗi lúc một ít dần, người viết vẫn thản nhiên cho xe chạy chậm lại để có thể ngắm nhìn hết toàn bộ khung cảnh tuyệt đẹp 2 bên đường đua.

Số lượng xe trong DiRT cũng rất phong phú và đa dạng về chủng loại. Các hãng xe "có tiếng" ở nội dung đua xe đường trường đều góp mặt, từ Subaru, Citroen, Mitsubishi cho đến Ford, Peugeot... mỗi tên tuổi đóng góp vào các dạng xe như: xe 2 cầu (4xW), xe 1 cầu (2xW)... Bên cạnh đó, trong quá trình tham gia các vòng đua bạn sẽ có cơ hội được tự tay cầm lái trên một loại xe khá mới mẻ - daddy (tương tự xe tải nhẹ). Với cơ số xe lên đến hàng chục như vậy thì việc bạn "làm chủ" được 1 "chiến mã" thật sự là thử thách, vì mỗi loại đều có những ưu nhược điểm riêng và không phải lúc nào xe của bạn cũng thích hợp cho mọi loại đường đua. Mô hình xe được thiết kế chi tiết, tỉ mỉ, từ phần vỏ bao bọc bên ngoài cho đến bên



trong ca-bin, từ những chiếc đồng hồ tốc độ, tay thắng cho đến những đường "gân" trên mỗi chiếc vỏ xe, tất cả đều được nhà phát triển "o bế" hoàn hảo.

Nhưng để có thể thưởng thức được trọn vẹn những khung cảnh tuyệt đẹp trong game thì chiếc máy tính của bạn cũng phải thuộc hàng "khủng" vì cấu hình mà trò chơi yêu cầu thật sự không "dễ chịu". Bên cạnh đó khi trên màn hình xuất hiện cùng lúc nhiều loại xe thì khung hình của game bị giảm đột ngột, điều này có thể làm giảm sự "phấn khích" của bạn khi cuộc đua đang ở giai đoạn căng thẳng.

HỆ THỐNG VẬT LÝ TUYỆT VỜI

Thế mạnh của sê-ri CMR là cơ chế vật lý trong game luôn đảm nhiệm rất tốt vai trò của mình. Và ở trong DiRT cũng vậy, từng pha va chạm đều để lại những thiệt hại "rõ nét" trên chiếc xe của bạn. Và tùy vào mức độ mà kiếng chắn gió trên xe có thể bị nứt hoặc vỡ nát, hay nắp ca-pô "bay theo gió", và thậm chí là bạn sẽ có thể phải lái xe trong tình trạng "không cửa". Những hư hại này ít nhiều cũng sẽ làm cho việc điều khiển xe khó khăn hơn. Điều này càng làm tăng thêm tính thử thách khi mà bạn vừa phải xoay sở với lượng thời gian ít ỏi của mỗi vòng đua, vừa phải lái xe "thật ngọt" cũng như phải chú ý đến mối nguy hiểm từ những chiếc xe đối thủ nếu như bạn không muốn "chiến mã" của mình khi về đích chỉ còn là chiếc khung sắt được gắn động cơ!

Và nếu bạn từng tự hào khi trước đây mình không có đối thủ trong các game đua xe khác như Need for Speed thì bước vào DiRT bạn sẽ phải bắt đầu lại từ đầu với kỹ năng lái xe của mình. Sẽ không còn cơ hội thực hiện những cú drift bánh "như mơ" mà giờ đây bạn phải tập trung hơn để hướng chiếc xe của mình vào đường đua. Với cơ chế vật lý được áp dụng triệt để thì bề mặt địa hình vòng đua có ảnh hưởng rất lớn đến tay lái của người chơi. Do đó trước khi bắt đầu mỗi chặng thi đấu bạn nên nghiên cứu kỹ thông tin về đường đua để có thể điều chỉnh thông số xe hợp lý nhất, từ vỏ, gầm xe cao hay thấp cho đến độ cứng của hệ thống giảm xóc...

Bạn có thể bắt đầu "con đường" cầm lái của mình với phần chơi sự nghiệp, hay đơn giản là chọn ngay 1 trong 6 mục chơi có sẵn gồm: đua truyền thống, đua trên địa hình bùn lầy, trèo đồi, CORR, đua giao đường và một dạng đua mới lạ nữa mà người viết xin để bạn tự khám phá.

Game cung cấp cho bạn hơn 50 kiểu xe, 180 loại vỏ mà bạn có thể unlock được sau khi hoàn thành các sự kiện trong suốt quá trình chơi, có tổng cộng 60 sự kiện khác nhau để thử thách "tay nghề" của bạn.

CHƠI MẠNG ÍT NÉT MỚI, ÂM THANH KHÔNG ĐIỂM NHẤN

Mục chơi mạng của DiRT thật sự không được nhà phát triển chăm chút như phần chơi đơn, khi bạn chỉ có thể lựa chọn 2 hình thức là đua tính giờ và trèo đồi để thi tài.

Âm thanh của game cũng chỉ ở mức trung bình khá vì ngoại trừ tiếng động cơ xe được mô phỏng rất tốt (mỗi loại xe đều có tiếng động cơ khác nhau) thì phần còn lại không gây được ấn tượng với người chơi.

ĐÁNG ĐỂ CHƠI

Với những gì đã thể hiện thì DiRT xứng đáng là "hậu duệ" của một trong những tựa game đua xe đường trường nổi tiếng nhất tính đến thời điểm hiện tại. Tuy còn một số khuyết điểm nhưng bù lại những ưu điểm đã góp phần giữ người chơi lại sau vô lăng. Nếu bạn mong muốn tìm cho mình một cảm giác mới lạ, được "vi vu" qua những khung cảnh tuyệt đẹp thì DiRT xứng đáng có một vị trí trên kệ đĩa của bạn.

BIM BIM

ƯU
- Phần chơi đơn thú vị
- Cơ chế vật lý hoạt động rất tốt
- Menu game được thiết kế mới lạ

KHUYẾT
- Cảm giác xe vẫn còn khá nhẹ
- Khung hình chưa ổn định
- Mục chơi mạng không có đổi mới

Thỏa giấc mơ game

ASUS - ENGTX285 TOP/HTDI/1GD3/A

ASUS - ENGTX295/2DI/1792MD3/A

MSI - N285GTX-T2D1G-OC

MSI - N295GTX-M2D1792

Gigabyte - GV-N285-1GH-B

Gigabyte - GV-N295-18I-B

Sau khi cho ra mắt dòng GeForce GTX 285, NVIDIA lại tiếp tục làm vui lòng game thủ khi tung ra dòng sản phẩm mới GeForce GTX 295. Sáu sản phẩm đến từ 3 nhà sản xuất ASUS - ENGTX285 TOP/HTDI/1GD3/A (8.496.000 đồng), ENGTX295/2DI/1792MD3/A (11.070.000 đồng), MSI - N285GTX-T2D1G-OC (8.541.000 đồng), N295GTX-M2D1792 (10.932.000 đồng) và Gigabyte - GV-N285-1GH-B (7.995.000 đồng), GV-N295-18I-B (11.265.000 đồng) sẽ mang đến các game thủ nhiều lựa chọn "thỏa giấc mơ game".

Bên cạnh việc thừa kế các tính năng sẵn có của các GPU, các hãng sản xuất còn chăm chút hỗ trợ thêm nhiều tính năng thú vị cho các phiên bản card đồ họa của mình. Đối với các card đồ họa trang bị 2 dòng GPU trên, Asus đã trang bị: Asus Gamer OSD, Asus SmartDoctor, công nghệ tản nhiệt SmartCooling... MSI cũng trang bị các tính năng riêng của mình: MSI Vivid, MSI Live Update... Để giúp game thủ vẫy vùng trong thế giới game, nhóm card GTX 295 dùng bộ nhớ có dung lượng khá cao 1792MB DDR3, trong khi đó, nhóm card GTX 285 vẫn trung thành với dung lượng cũng không phải hạng "xoàng" 1GB DDR3. Đi kèm sản phẩm, các hãng sản xuất đều dành tặng người dùng những phần quà thú vị: Gigabyte tặng thêm DVD game "hot" hiện nay là FarCry 2, trong khi đó MSI sẽ giúp bạn chơi RainbowSix VEGAS 2 mà không cần phải ra quầy đĩa, còn ASUS thì tặng túi da đựng đĩa (đối với card GTX 295) hay tấm lót chuột bằng da (đối với card GTX 285) và mã (Promotional Code) giảm giá 10% trên 5 game hoặc ứng dụng CUDA tại *www.nzone.com/global*.

Chúng ta cùng bước vào thế giới game để biết được sức mạnh thực sự của các card. Nhìn chung, tuy được cấu thành bởi 2 GPU dòng GTX 200 nhưng sức mạnh của GTX 295 chưa tạo được sự "bứt phá" so với GTX 285. Trong hầu hết các game, nhóm card GTX 295 chỉ bằng, thậm chí chậm chân hơn vài khung hình/giây so với nhóm card GTX 285, sự phân biệt chỉ thể hiện khá rõ trong thử nghiệm bằng phần mềm 3DMark 06. Nguyên nhân của sự chậm chân này có thể là do các game chưa tận dụng được khả năng xử lý đa luồng của các card "Duo" GPU.

Cụ thể, trong các game hạng nặng như Crysis, FarCry 2, nhóm card GTX 285 vượt nhóm GTX 295 với khoảng cách khá đều đặn từ 1 fps đến 5 fps. Ở các trận đấu súng, dàn trận không quá "nặng nề" (Company Of Heroes, Unreal Tournament 3, F.E.A.R...), cả 2 nhóm card đều có thể "tung hoành" một cách nhẹ nhàng với kết quả gấp 3, gấp 4 lần mức sàn (30fps). Lội ngược dòng ở thử thách 3DMark 06, cả 3 card nhóm GTX 295 đều vượt nhóm GTX 285 với khoảng cách lớn nhất là 178 điểm, nhỏ nhất 137 điểm. Bật các hiệu ứng để có hình ảnh đẹp hơn, thử thách các card thử nghiệm ở chế độ 1600x1200x4Aax8AF, nhưng các card tỏ ra không hề "xuống sức", vẫn bon bon với tốc độ gần như khi chưa bật hiệu ứng (chỉ chênh lệch đúng 1fps), có card vẫn giữ nguyên kết quả.

Tăng độ phân giải lên 1920x1440, nhóm GTX 295 lại tỏ ra sung sức, ít bị ảnh hưởng khi nâng từ 1600x1200 lên độ phân giải này. Ở game F.E.A.R, nhóm card GTX 295 chỉ giảm từ 3-4 fps, trong khi đó nhóm card GTX 285 giảm đến 8-9fps. Nhưng cả hai nhóm card cùng tỏ ra "kiên cường" trong các game Crysis, Company Of Heroes khi vẫn giữ nguyên tốc độ, có game chỉ giảm 1 fps. Như vậy, cả 2 nhóm card đều có khả năng thích ứng cao với độ phân giải khủng, đặc biệt là nhóm card GTX 295.

Những game thủ "hạng nặng" sẽ hài lòng với hiệu quả xử lý hình ảnh của 2 nhóm card đồ họa cao cấp này. Nếu đam mê độ phân giải cao, chơi các game nóng hỗ trợ tốt DrectX 10 thì nhóm card GeForce GTX 295 sẽ theo bạn đến đỉnh cao. Xuất sắc hơn trong xử lý đồ họa, chơi game cực tốt, nhóm card GeForce GTX 285 sẽ giúp các chuyên gia đồ họa và các game thủ hài lòng.

Tất cả sản phẩm trên được bảo hành 36 tháng.

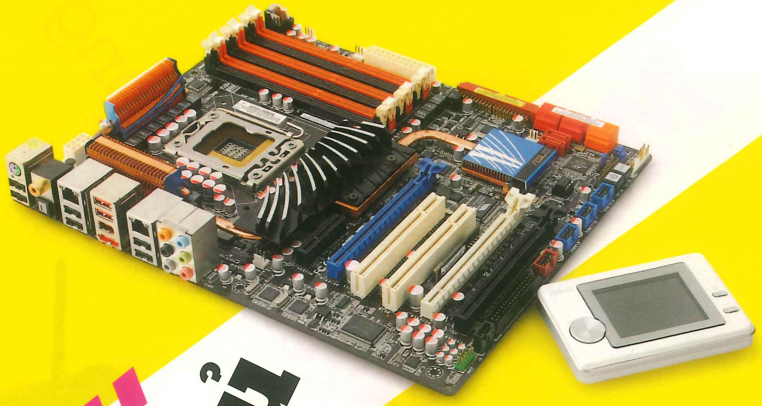
NHƯ LÊ

Liên hệ:

Asus: Vĩnh Xuân - 39 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội - ĐT: (4) 3943 9121
GIGABYTE: Viễn Sơn - 162B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM - ĐT: (8) 3832 6085
MSI: Mai Hoàng - 146 Thái Hà, Q.Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (4) 3537 7109

Quà "khủng" cho game thủ

Một hệ thống máy tính để bàn đầy sức mạnh, có thể vượt qua mọi game đỉnh cao hiện nay chính là ước muốn to lớn mà các game thủ đang hướng đến. Kết hợp cùng những BXL Intel Core i7 mới nhất, BMC chipset Intel X58 Asus P6T Deluxe/ OC Palm là một lựa chọn sáng giá, góp phần tạo nên nền tảng vững chắc cho chiếc máy tính để bàn hiệu năng đỉnh dùng vào công cuộc chinh phục game giới của bạn.



Asus P6T Deluxe gây ấn tượng với người dùng bởi thiết kế khá bắt mắt trên BMC cùng những hỗ trợ tốt nhắm vào người dùng đam mê ép xung. Hệ thống tản nhiệt của BMC được thiết kế khá ấn tượng và đẹp mắt với những tấm tản nhiệt "khủng" kết hợp với các đường ống tản nhiệt nhằm giải thoát nhiều nhiệt hơn cho chip cầu bắc, nam, hệ thống đường nguồn, MOSFET, bảng mạch in và BXL. BMC chipset X58 của Asus còn được ưu ái kết hợp với giải pháp Stack Cool 2 giúp tăng hiệu quả tản nhiệt bằng cách giải thoát lượng nhiệt tích tụ nhờ bộ phận tản nhiệt nằm bên dưới BMC. Ngoài ra, Asus P6T Deluxe được trang bị một hệ thống các đường nguồn để cung cấp điện liên tục và đầy đủ không chỉ cho BXL mà còn cho RAM và card đồ họa và thay thế hoàn toàn tụ hóa bằng các tụ rắn có độ bền lên đến 5000 giờ để tăng cường tính ổn định cho toàn hệ thống cũng như giảm rò rỉ điện.

Đối với giới game thủ thì hai yếu tố đồ họa và âm thanh được hỗ trợ trên một BMC là những vấn đề được chú ý hàng đầu bên cạnh khả năng xử lý của hệ thống máy tính. Với BMC Asus P6T Deluxe thì bạn hoàn toàn có thể tận hưởng được hai công nghệ đồ họa đa nhân cao cấp nhất hiện nay là ATI CrossFireX và nVIDIA SLI khi BMC dòng cao cấp này được trang bị đến ba khe PCI Express 2.0 tốc độ 16x. Hệ thống âm thanh trên BMC của Asus cũng khá cao cấp với 8 kênh âm thanh tích hợp kèm theo các cổng S/PDIF quang, đồng trục cần thiết được cung cấp sẵn để game thủ có thể vừa hòa mình vào game vừa có thể thưởng thức những đoạn nhạc hoành tráng trong game.

Một thiết bị độc đáo khác đi kèm với BMC Asus P6T Deluxe là thiết bị cầm tay kết nối với hệ thống qua giao tiếp USB dùng vào việc điều khiển các thao tác ép xung, quản lý thông tin trạng thái hệ thống và xem thông tin bằng ứng dụng Yahoo! Widgets một cách đơn giản, hiệu quả hơn. Thiết bị này tương tác với hệ thống máy tính qua các tiện ích kèm theo thiết bị là TurboV, Hardware Monitor và Yahoo! Widgets cùng các nút tăng giảm giá trị, chọn chương trình được thiết kế đơn giản và dễ sử dụng. Bạn có thể kiểm tra xung nhịp, điện áp, tốc độ quạt hay nhiệt độ hệ thống trong phần mềm Hardware Monitor qua màn hình LCD nhỏ của thiết bị, điều chỉnh các thông số trên để "tăng tốc" cho BXL cũng như toàn bộ hệ thống với TurboV. Bên cạnh đó, khi bạn lựa chọn BMC Asus P6T Deluxe, bạn còn được tiếp cận với hàng loạt công nghệ chính hãng hữu ích khác gồm: Asus EPU 6 cho phép tắt mở một số lượng pha nguồn nhất định theo tải công việc, Asus Express Gate cho phép nhanh chóng vào trình duyệt web, hay các ứng dụng Skype, Yahoo Messenger v.v. chỉ sau khi khởi động máy 5 giây. Ngoài ra, Asus cũng trang bị cho "con ruột" của mình hai giao tiếp SAS, thường chỉ xuất hiện trên các máy trạm (workstation), để bạn tận dụng tốc độ cao của các đĩa cứng SAS ngay trên hệ thống.

Hệ thống thử nghiệm được xây dựng trên BMC Asus P6T Deluxe gồm BXL Intel Core i7 920 (ID: A0812_52), 3GB bộ nhớ DDR3 Corsair 1333MHz chạy kênh ba, card đồ họa ECS NGTS 250-1GMU-F và được kiểm định sức chiến đấu đối với hai game tương đối "khủng" là FEAR và Company of Heroes: Opposing Fronts (COH) cùng với công cụ benchmark 3DMark Vantage, công cụ chuyên về các ứng dụng đồ họa và dựng hình game. Trong phép thử với 3DMark Vantage, hệ thống thử nghiệm khẳng định hiệu năng ấn tượng với điểm số cao 7.875 điểm, trong đó BMC chipset X58 của Asus phát huy tốt thế mạnh của BXL theo kiến trúc Nehalem để "chạm" đến mức "chót vót" 39.454 điểm. Đối với "phần thi" cùng hai game COH và FEAR thì hệ thống "thí sinh" trên Asus P6T Deluxe nhẹ nhàng vượt qua với kết quả ấn tượng là 59,5fps và 185fps khi độ phân giải đặt tại 1600x1200 và không khử răng cưa (0xAA). Ngay cả trong điều kiện khắc nghiệt hơn là đòi hỏi khử răng cưa 4 mẫu (4xAA) thì tốc độ xử lý của hệ thống dù có giảm nhưng vẫn nằm ở mức cao là 165fps trong FEAR và 50,9fps với COH. Ngoài ra, phần âm nhạc trong hai game cũng được thể hiện khá ấn tượng với chất lượng âm thanh tốt, trung thực, đủ sức làm hài lòng những "tai nghe" khó tính. Giá 5.350.000 đồng, bảo hành 3 năm.

NAM ĐOÀN

Liên hệ: **Vĩnh Xuân** - 39 Trần Quốc Toản, Q.Hoàn Kiếm, Hà Nội - ĐT: (4) 3943 9121

Mở rộng kết nối không dây cho game & giải trí

Nếu đang tìm kiếm một thiết bị để mở rộng mạng chơi game không dây, bạn sẽ có 2 lựa chọn với thiết bị phát sóng không dây (AP: Access Point) D-Link DAP-1353 và router băng rộng Infosmart INLR88. Cả hai đều hỗ trợ giao thức kết nối Wi-Fi draft-n 2.0.

Infosmart INLR88

D-Link DAP-1353

Tại sao cần mở rộng mạng không dây? Trên thực tế, nhiều game thủ chơi game ở nhà không chỉ phát sóng Wi-Fi để chơi game mà còn để mọi người trong gia đình cùng kết nối và giải trí với Internet. Thậm chí có bạn "prồ" hơn tạo ra các mạng khác nhau dành cho gia đình, cho khách... Nhưng có khi vị trí của các thiết bị phát sóng Internet (router, Access Point) quá xa so với thiết bị cần kết nối (máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại có hỗ trợ Wi-Fi). "Xa" đồng nghĩa với việc giảm tốc độ truy cập Internet. Đó là lý do vì sao mà các thiết bị phát sóng đời mới hỗ trợ chuẩn kết nối Wi-Fi draft-n 2.0 ra đời nhằm mở rộng phạm vi phủ sóng đồng thời tăng cường tốc độ truy cập Internet.

Access point D-Link DAP-1353

D-Link DAP-1353 tích hợp Wi-Fi draft-n 2.0 cho tốc độ lên đến 300Mbps, hỗ trợ 5 chế độ hoạt động cho phép triển khai mở rộng mạng Wi-Fi trong một môi trường rộng lớn.

D-Link DAP-1353 trang bị một cổng WAN, 3 anten rời và hỗ trợ mã hóa WPA2/WPA/WEP64/128bit. Đặc biệt, DAP-1353 có đến 5 chế độ hoạt động: Access Point, WDS with AP (máy trạm vẫn có thể thấy AP) và WDS (máy trạm không nhìn thấy AP vì lúc này AP chuyển sang làm chức năng Bridge), AP Repeater (làm nhiệm vụ khuếch đại tín hiệu) và AP Client (làm nhiệm vụ tiếp nhận sóng của AP). DAP-1353 cho phép thiết lập đến 8 mạng riêng (SSID) và hỗ trợ chức năng WVLAN (tương tự chức năng VLAN trong mạng có dây).

Kết quả thử nghiệm với USB adapter D-Link DWA-140 (846.000đ, bảo hành 3 năm) trong môi trường văn phòng rất khả quan: tốc độ cao, kết nối khá ổn định. Tốc độ tải xuống/lên ở khoảng cách 2m (trong môi trường văn phòng không có nhiều vật cản), chế độ mã hóa WPA đạt khoảng 46/49Mbps; mã hóa WPA2 tương ứng 50/62Mbps. Tiếp tục thử nghiệm ở khoảng cách 10m, tốc độ của DAP-1353 suy giảm khá lớn so với khoảng cách 2m: mã hóa WPA đạt 35/35Mbps và WPA2 đạt 37/39Mbps. Tuy nhiên, mức tốc độ có thể đáp ứng cho hầu hết các ứng dụng mạng như VoIP, VPN, game online, duyệt web... Vấn đề còn lại để "online" thật "mướt" là chọn nhà cung cấp dịch vụ và gói cước Internet phù hợp. D-Link DAP-1353 có mức giá (881.000đ) và thời gian bảo hành (3 năm) khá hấp dẫn.

Router băng rộng Infosmart INLR88

Infosmart INLR88 trang bị 4 cổng LAN tốc độ 10/100Mbps, tích hợp Wi-Fi draft-n 2.0 (tốc độ 300Mbps) để bạn mở rộng mạng có dây và không dây. Về thiết kế, Infosmart INLR88 dáng bo tròn, vỏ nhựa đen cùng nhiều lỗ thông khí giúp làm mát thiết bị.

Ưu tiên các ứng dụng đòi hỏi băng thông và độ tin cậy cao, Infosmart INLR88 trang bị chức năng quản lý chất lượng dịch vụ QoS. Với QoS, bạn có thể chọn chế độ định băng thông tự động (smart QoS) hay thiết lập thủ công. Ở chế độ thiết lập thủ công, bạn có thể định băng thông tải xuống/lên tương ứng với dịch vụ (game online, duyệt web, tán gẫu...) và địa chỉ IP của máy trạm theo 4 mức ưu tiên High (Cao), Medium (Trung Bình), Normal (Thường), Low (Thấp).

Để thuận tiện cho bạn trong việc xây dựng máy chủ web, game..., INLR88 lập sẵn danh sách các máy chủ ftp, http, https... cho bạn dễ dàng cài đặt các dịch vụ theo mong muốn. Bên cạnh đó, mục Application (Ứng dụng) cũng có sẵn danh sách các dịch vụ cho game (Battle.net), thoại (Dialpad, PC-to Phone), Video chat (ICU II)... Nngười dùng chỉ cần chọn dịch vụ cần thiết mà không cần quan tâm đến các thiết lập "rắc rối".

Infosmart INLR88 cũng được trang bị cơ chế bảo mật bằng mã PIN WPS (Wi-Fi Protected Setup) với nút nhấn WPS bên ngoài giúp cài đặt mã hóa nhanh; các chế độ mã hóa WPA2/WPA/WEP64/128bit. Tường lửa SPI giúp ngăn cấm các máy trong mạng LAN hoặc WAN truy cập dữ liệu vào/ra dựa vào địa chỉ IP và lịch làm việc. Chức năng IP/MAC Filter giúp ngăn cấm máy trạm truy cập Internet bằng địa chỉ IP/MAC; hạn chế truy cập website bằng địa chỉ URL/tên miền. Bên cạnh đó, Infosmart INLR88 cũng hỗ trợ các chức năng như: DNS động, Port Forwarding để triển khai các ứng dụng truy cập từ xa...

Sản phẩm hỗ trợ trình cài đặt tự động, tài liệu hướng dẫn sử dụng chi tiết nên dễ dàng cho người dùng thiết lập kết nối Internet. Việc thực hiện kết nối Internet diễn ra khá nhanh chóng. Tất cả các cổng đều ở trạng thái ẩn. Thử nghiệm Wi-Fi với USB adapter INLUSB88 đạt kết quả rất tốt: tốc độ ở mức cao, kết nối ổn định trong môi trường văn phòng. Tốc độ tải xuống/lên ở khoảng cách 2m, chế độ mã hóa WPA-PSK và WPA2-AES tương ứng 69/75Mbps và 60/54Mbps; khoảng cách 10m tương ứng 68/72Mbps và 58/59Mbps.

Với mức tốc độ này, hầu hết các ứng dụng mạng của bạn sẽ không gặp bất cứ trở ngại nào, kể cả việc nghe nhạc/xem phim, chơi game trực tuyến, chat webcam... Tính năng phong phú, hỗ trợ nhiều chế độ thiết lập cho game, tốc độ Wi-Fi cao và ổn định, Infosmart INLR88 rất xứng đáng cho lựa chọn của bạn, đặc biệt là các game thủ muốn chơi game qua kết nối Wi-Fi. Infosmart INLR88 giá 1.484.000đ và USB adapter INLUSB88 784.000đ, bảo hành 2 năm.

A ĐIỀU

Liên hệ:

Infosmart: IDC Sài Gòn - 244B Huỳnh Văn Bánh, P.11, Q. Phú Nhuận, TP.HCM; Tel: (8) 3845 5905

D-Link : Viscom- 48 bis Trần Đình Xu, P. Cô Giang, Q.1, TP.HCM; Tel: (8) 6259 9599

Dữ liệu bền vững

Lưu trữ không chỉ là lưu game, lưu dữ liệu. Vì thế, thiết bị lưu trữ có loại an toàn lại bảnh bao.

D-Link DNS-343

An toàn RAID đôi

Đĩa cứng mạng D-Link DNS-343 cung cấp cho phòng game dung lượng lưu trữ lớn, an toàn với cấu hình RAID linh hoạt và công cụ quản lý từ xa hiệu quả nền web.

D-Link DNS-343 khác DNS-323 trước đây (ID: A0810_80) hai yếu tố: thiết kế 4 khoang đĩa (loại SATA2 3,5" có thể cấu hình Standard, RAID 1/0/5, JBOD) và thêm màn hình OLED 128x64. Khoang đĩa chỉ cần dùng tay lắp/tháo ổ đĩa và giải nhiệt hiệu quả với hai quạt hút phía sau (chạy êm). Màn hình OLED hiển thị rõ ràng, nhiều thông tin quan trọng; ví dụ địa chỉ IP, nhiệt độ thiết bị, chế độ (mở/tắt) của các dịch vụ mạng v.v. Riêng việc hiển thị địa chỉ IP đã giúp ích nhiều trong bước cấu hình lần đầu (không cần phải dùng tiện ích Easy Search dò IP của thiết bị).

Thiết kế cứng cáp với lớp vỏ kim loại dày, thuận tiện gắn đĩa với nắp phía trước trượt lên dễ dàng bằng tay và thoáng với nhiều lỗ tròn thông gió phía trước. D-Link DNS-343 có cổng mạng gigabit, cổng USB (chức năng chia sẻ máy in, lưu trữ gắn ngoài và có thể nối đến UPS).

Toàn bộ việc điều khiển, cấu hình có thể thực hiện trên một giao diện web đẹp mắt và có tiện ích wizard hướng dẫn dễ làm theo. Người dùng có thể được quản lý theo nhóm để dễ phân quyền truy xuất thiết bị, dịch vụ FTP, tải nội dung; phân dung lượng. Nếu trong nhà có thiết bị giải trí đa phương tiện kết nối mạng thì bạn có thể bật dịch vụ máy chủ AV UPnP, iTunes trên D-Link DNS-343 để thiết bị đó có thể truy xuất kho tài nguyên giải trí số. Tính năng LLTD (Link Layer Topology Discovery) mới cho phép Windows Vista nhận diện dễ dàng và đưa vào danh sách thiết bị mạng. D-Link DNS-343 có thể làm dịch vụ cấp phát IP tự động DHCP. Thiết bị hỗ trợ dịch vụ DNS nên bạn vẫn có thể truy nhập thiết bị từ mạng Internet mà không cần tốn tiền mua địa chỉ IP tĩnh. Nó còn có khả năng gửi email thông báo trong trường hợp lỗi đĩa, hết đĩa, thay đổi dung lượng, quá nhiệt, đổi mật khẩu quản trị, cập nhật firmware. Đi kèm còn có phần mềm Memeo AutoBackup hỗ trợ sao lưu dữ liệu tự động. Giá 8.362.000 đồng, bảo hành 12 tháng.

Bỏ túi đi chơi

Tiêu chí hàng đầu đối với món bảo bối lưu trữ bỏ túi là phải đẹp. Dung lượng, tốc độ là những tiêu chí kế tiếp.

Fujitsu đề cao vẻ nam tính. Calmee Xena (120GB, 996.000 đồng) sáng bóng vỏ inox, vành nhựa giảm lực va đập và đèn báo cách điệu gợn sóng. HandyDrive (400GB, 1.867.000 đồng) đen bóng như gương, cứng cỏi với đường vát xéo, cạnh trước dốc dứt khoát và đèn LED ẩn kín đáo dưới vỏ.

Fujitsu Calmee Xena 120GB

Fujitsu HandyDrive 400GB

iSmart dành tặng phái nữ mẫu Classic Case Elite Edition (250GB, 1,8 triệu đồng) khá giống bóp đầm: mặt trước bọc vải ca-rô gân lớn (có nhiều tông màu nổi như đỏ, xanh dương, nâu, đen); có cả dây khóa bằng da nâu với đầu khóa sáng inox (chính là cáp nối USB). Mặt trên dùng lưới mắt cáo có tác dụng thoát nhiệt tốt (nhưng cũng rất dễ lọt nước vào trong) và mặt sau làm bằng kim loại để gân thô chắc chắn.

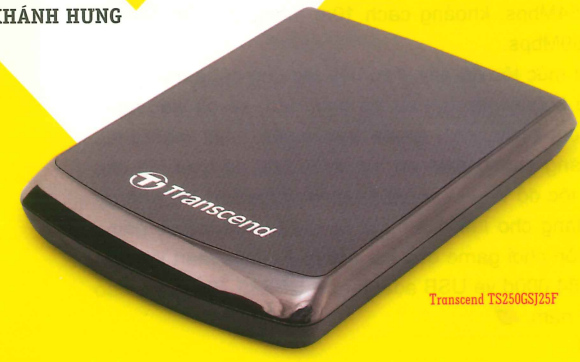
Transcend StoreJet 25F (250GB, 1.352.000 đồng) khá trung tính: nhỏ và sang hơn với mặt trên màu nâu đậm ẩn chìm hoa văn carô, thương hiệu Transcend nổi bật ánh xà cừ.

Cùng chọn ổ đĩa cứng SATA 2,5" vốn dành cho máy tính xách tay - nhằm thu nhỏ kích thước nhưng sự khác biệt về nhãn hiệu đã tạo nên những kết quả tốc độ khác nhau. Kiểm chứng tốc độ với phần mềm HD Tune Pro nhận thấy tốc độ giao tiếp dữ liệu ở mức khá: đọc ổn định khoảng 23MB/s, tốc độ ghi ổn định mức 21MB/s thấp hơn. Đường tốc độ của Fujitsu HandyDrive, Transcend StoreJet 25F ổn định hơn.

Toàn bộ kết nối qua cổng USB 2.0. Cáp đi kèm cho phép lấy nguồn qua hai cổng USB (cần thiết khi nguồn yếu hoặc dây dài).

KHÁNH HƯNG

iSmart Classic Drive 250GB



Transcend TS250GSJ25F

Liên hệ:

Fujitsu: Ingram Micro - 16 Đặng Tất, P. Tân Định, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 6291 2770

iSmart: Á Đông Vi Na - 300 Nguyễn Công Trứ, P. Nguyễn Thái Bình, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 3821 3301

Transcend: FPT Phân Phối (4) 37301518, (710) 3752666, (511) 3565686, (8) 39330999; Diệp Khánh (8) 38350302; Vĩnh Trinh (4) 39423558.

D-Link: Viscom - 48 bis Trần Đình Xu, P.Cô Giang, Q.1 Trần Đình Xu, P.Cô Giang, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 6259 9599

NGUYÊN KHANG INTERNET CAFÉ

Tận dụng HƠI MÁY LẠNH để tản nhiệt MÁY CHƠI GAME

Khi đến các tiệm Internet bạn thường thấy hệ thống máy tính bao gồm thùng máy, màn hình, bàn phím, chuột. Tuy nhiên, khi đến tiệm net Nguyên Khang (666/27 đường 3 Tháng 2, Q.10. TP.HCM), bạn không nhìn thấy thùng máy nữa mà thay vào đó là một hệ thống tủ gỗ được gắn trên tường. Các tủ gỗ này thay cho thùng máy; bo mạch chủ (mainboard) và các linh kiện được đưa vào bên trong tủ gỗ.

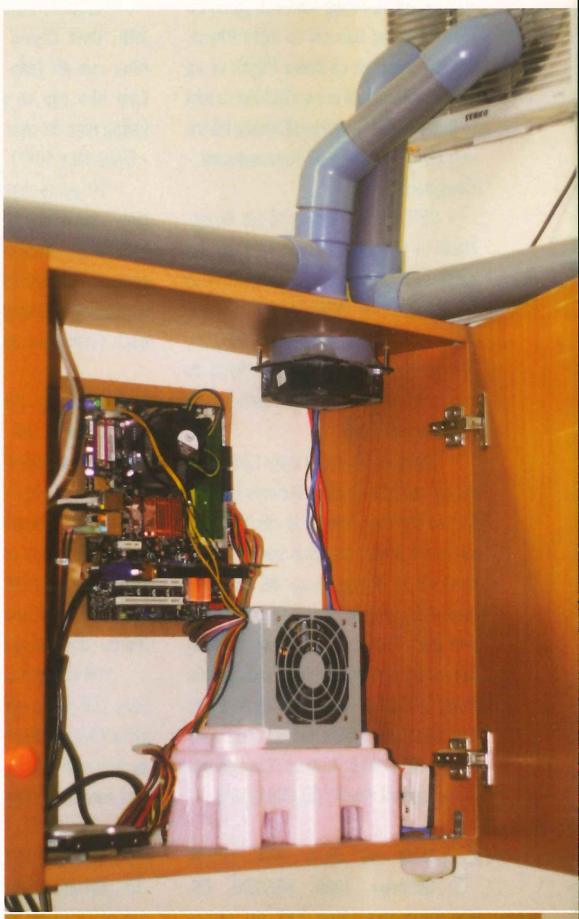
Vì tủ gỗ có không gian rộng nên mainboard có không gian thông thoáng hơn để tỏa nhiệt. Mỗi tủ gổ chứa từ 1 đến 3 hệ thống máy tính. Mỗi tủ có 3 quạt hút không khí lạnh từ phòng vào trong tủ cùng 2 quạt đẩy khí từ trong tủ ra ngoài. "Có lẽ cách tiết kiệm này chỉ làm mất chút không khí ôxy trong phòng", đại diện của Nguyên Khang cho biết.

Theo phòng máy Nguyên Khang, việc dùng tủ gỗ không nhằm vào việc tiết kiệm chi phí mà "nhắm vào hiệu quả". "Một mét vuông tủ có giá 240.000 đồng bao gồm gỗ, các công tắc và ổ cắm điện nằm trong thân tủ và công thợ", đại diện Nguyên Khang cho biết. Với thiết kế này, khí nóng đã được hút ra khá triệt để nên phòng 12 máy chỉ cần một máy điều hòa có công suất 1,5HP (mã lực) đã cung cấp đủ hơi lạnh. Điều này làm giảm được điện năng tiêu thụ kéo theo giảm được chi phí vận hành đáng kể. Trong khi đó với phòng máy tương đương nhưng sử dụng thùng máy thông thường (thậm chí còn có tủ gỗ bên ngoài khóa kín để bảo vệ) thì hơi nóng tỏa ra phòng nhiều hơn. Máy lạnh 1,5HP không thể cung cấp đủ hơi lạnh. Máy tính thường vận hành liên tục, khi máy được tỏa nhiệt tốt thì sẽ chạy ổn định hơn tình trạng máy nóng.

Theo Nguyên Khang, tủ gỗ được gắn kiên cố trên tường nên khách hàng không can thiệp vào phần cứng máy tính được, vì vậy không cần phải có nhân viên trông coi máy. Việc bố trí hệ thống tủ gỗ phía trên làm cho phòng có cảm giác rộng rãi, khách hàng chỉ thấy màn hình, chuột, bàn phím và một số cổng kết nối, còn máy móc thì gần như được giấu kín, tạo cảm giác thoải mái cho khách hàng.

Nguyên Khang là phòng máy chuyên cung cấp dịch vụ chơi game World of Warcraft và các game online, offline khác. Các máy tính ở đây đủ cấu hình để chơi các game online quốc tế cũng như các game eSports (thể thao điện tử). Các clan game eSports cũng hay tổ chức các giải thi đấu ở đây. Tiệm nét này có 1 phòng lớn để chiếu màn hình tường thuật các trận đấu giải. Nguyên Khang cho biết thiết kế tản nhiệt bằng hơi máy lạnh đã được thực hiện và cải tiến trong 2 năm qua.

HÀ QUỐC



HỎI & ĐÁP HỘP THƯ

Card VGA hỗ trợ OpenGL là gì? Em mới mua một laptop hiệu Toshiba, không biết VGA có hỗ trợ OpenGL không? (tisun2011@gmail.com)

Bạn có thể tham khảo về OpenGL tại http://en.wikipedia.org/wiki/OpenGL. Để biết CGA có hỗ trợ OpenGL hay không, bạn vui lòng xem tài liệu về VGA của nhà sản xuất. Đối với các VGA rời, thông tin về OpenGL có ghi trên bao bì sản phẩm.

Hiện nay tôi đang sử dụng VGA 6200GT. Hôm trước tôi có tải trò chơi Velvet Assassin trên mạng về chơi. Sau khi cài đặt xong kích vào game thì hiện ra thông báo nói là thiếu PhysX. Tôi lên mạng và có down PhysX về và cài xong nhưng nó cũng vẫn hiện ra báo là thiếu PhysX. Vậy PhysX không hỗ trợ cho dòng VGA này à? (quangquang - Cộng đồng TGVT)

GPU 6200GT không hỗ trợ PhysX. Ngoài ra, yêu cầu cấu hình tối thiểu của game là P4 3,0GHz, RAM 512MB, VGA NVIDIA GeForce 6800 256MB, ổ cứng trống là 5GB. Để game chạy ổn định, bạn nên sử dụng bộ cài đặt PhysX do nhà phát triển/phát hành game cung cấp cùng với game.

Thông tin hỗ trợ: từ ngày 12/8/2008 tất cả các VGA từ dòng GeForce 8 trở đi đều có thể thực hiện xử lý các hiệu ứng vật lý mà không cần phải trang bị thêm card vật lý chuyên dụng. Để GPU trên máy tính của bạn có thể thực hiện các tính toán PhysX, các bạn chỉ phải cài các phiên bản driver PhysX mới từ giữa tháng 8/2008 và thêm vài "click" chuột đơn giản. Tham khảo thêm "Công nghệ PhysX" (ID:A0811_122) và "Card đồ họa – Thể nghiệm PhysX" (ID:G0812_88).

Mình sử dụng VGA NVIDIA GeForce 7300 SE/7200 GS. Khi dùng màn hình CRT thì không sao nhưng khi gắn màn hình Dell 19"(1400x900) vào thì thấy dòng thông báo "The current grapphics display driver can not used. It was written for a previous version of Windows, and no longer compatible with version of Windows. The system has been started using the default VGA driver. Please contact your hardware manufacturer to get an upgraded driver, or select of the Microsoft provided driver". Xin chỉ cách giải quyết giúp? (nhbac241@yahoo.com)

Có thể phiên bản driver mà bạn đang sử dụng đã quá cũ. Bạn vào địa chỉ www.nvidia.com/Download/index.aspx?lang=en-us, chọn phiên bản driver phù hợp với hệ điều hành (Operating System) và dòng sản phẩm GeForce 7300 (Product Series). Bạn sử dụng màn hình CRT cũ để gỡ bỏ driver VGA hiện hành, sau đó cài phiên bản driver mới tải về, chỉnh ở độ phân giải 1024x768 (hoặc 800x600), sau đó thay màn hình Dell mới vào và thiết lập độ phân giải 1400x900.

Máy của em cấu hình Dual Core 2,5GHz, RAM 2GB, VGA 9400GT 1GB. Chơi Crysis Warhead bật khử răng cưa 4X (cấu hình cho GAMER). Làm như vậy có giảm tuổi thọ VGA không mặc dù chơi game rất tốt. (Kane - Cộng đồng TGVT)

Nếu game chạy ổn định (ít tụt khung hình - fps, không bị crash – thoát game văng ra ngoài Windows bất thường) thì có nghĩa là VGA đáp ứng được thiết lập của bạn. Các VGA thông thường có chế độ bảo hành 3 năm (xem quy định bảo hành).

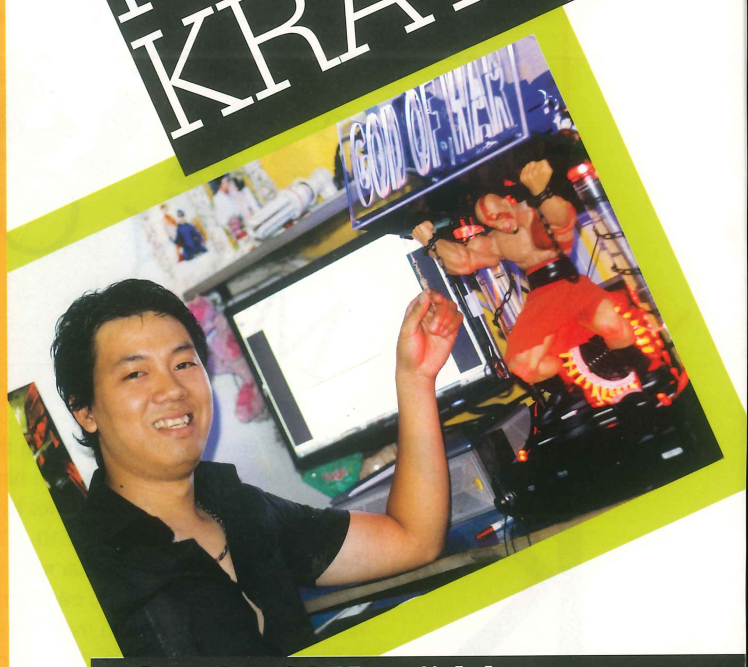
Em đang chơi Need for Speed: Carbon. Để ở độ phân giải 800x600, nếu chỉnh ở mức Detail Level Low thì chơi bình thường nhưng khi chỉnh ở mức Medium trở lên thì máy bắt đầu lag (giật hình). Cấu hình máy: Pentium D 3GHz, RAM 1GB, DirectX 9.0c, VGA NVIDIA GeForce 6200 TurboCache. (Forte - Cộng đồng TGVT)

VGA NVIADIA Geforce 6200TC thuộc dòng phổ thông, xử lý hiệu ứng đồ họa game khá yếu. Bạn phải chấp nhận chơi game ở mức thấp (Detail Level Low) hoặc thay card đồ họa mạnh hơn.

Sau khi cài Gears of War xong, em xoá bằng cách delete thông thường, sau đó chạy setup lại game trên thì chỉ có thể uninstall. Em nhấp vào xoá thì không được mà nạp lại cũng không. (Duy - Cộng đồng TGVT)

Cách "chính quy" để xóa (gỡ cài đặt) 1 game hay ứng dụng nào đó là sử dụng tiện ích uninstall của chính game hay ứng dụng đó. Do xóa thủ công nên các "tàn tích" của game vẫn còn. Bạn vui lòng tham khảo thông tin trong bài viết bên dưới để gỡ bỏ hoàn toàn game này: "Loại bỏ các ứng dụng không tự gỡ cài đặt (*ID: A0208_108*) và "Dọn sạch những gì Uninstall bỏ sót" (*ID: A0411_142*).

MÊ KRATOS



"God of War" không chỉ là tựa game nhập vai nổi tiếng đương đại của Sony Computer Entertainment mà còn là nguồn cảm hứng "mod" PC cho một thành viên của diễn đàn VOZ Forum.

"MOD" MÁY PC

Chiều 18/5/2009, TGVT-Thế Giới Game đã đến nhà của nhân vật với danh xưng "baotha" trên diễn đàn VOZ (http://vozforums.com). "Nhân vật" này trong những ngày tháng 5 đã làm diễn đàn này "nổi sóng" với thiết kế thùng máy mang tên "God of War". Trước đó, anh đã "trình làng" Voz với thùng máy mi-ca nhái theo sản phẩm Antec Skeleton. Cả 2 bài phóng sự về mình cho chính nhà thiết kế kiêm sản xuất này thực hiện chi tiết với đầy đủ chú thích và hình ảnh có tại mục "Review Sản Phẩm" của diễn đàn VOZ.

Lê Nguyên Bảo, 27 tuổi đã lập gia đình và sống tại quận 4 TP.HCM, cho biết sau khi đăng bài giới thiệu sản phẩm của mình lên VOZ, nhiều người bạn đã khuyên anh giới thiệu và chia sẻ thông tin về đứa con tinh thần của mình với cộng đồng. Bảo đã tìm và gửi email vào khá nhiều địa chỉ email tìm được trên tạp chí TGVT-PC World VN. "EM quyết định gửi email về PC World vì PC World liên quan đến vi tính Việt Nam mình hàng đầu".

PC mà Bảo mod có cấu hình như sau: bộ xử lý (CPU) Intel Core2Quad Q9300 xung nhịp 2,50GHz. Bo mạch chủ: P5QL PRO; RAM: 4G PCZ Reaper; card đồ họa:Nvidia 9800GTX (chạy đơn).

Bảo cho biết anh và vợ anh rất yêu thích nhân vật chiến thần Kratos trong trò chơi God of War trên hệ máy Sony Playstation 2. Đó là lí do mà anh đã tìm mọi cách mua được tượng chiến thần Kratos. Nhưng Bảo không tìm được nơi bán. Tuy nhiên, sau khi ngắm nghía tượng đồ vật mua về từ Trung Quốc, Bảo lóe ra ý nghĩa "dị dung" anh chàng đồ vật đó thành God of War. Sau khi vẽ lại mặt tượng và tạo ra bộ quần áo mới, chiến thần Kratos đã xuất hiện.

Một triệu đồng là số tiền đủ mua 1 thùng máy hàng hiệu tầm trung. Nhưng Bảo đã dùng số tiền đó để mua vật liệu làm thùng máy "mod case". Tượng đồ vật trị giá khoảng 300.000 đồng. Bảo dùng mica dày để xây dựng thùng máy. Bí quyết thành công của Bảo chính là xưởng quảng cáo của người anh. Đây là nơi khi rảnh rỗi Bảo tạo ra các chi tiết cho thùng máy. Bảo cũng từng học nghề thiết kế, có học qua Corel và Photoshop.

Bảo cho biết: "Mình phải tính làm sao cho máy hoạt động ổn định - ưu tiên hàng đầu. Tiếp theo là bề ngoài". Ổ cứng có quạt tản nhiệt. Bo mạch chủ, bộ xử lý và RAM cùng card màn hình được thần Kratos đỡ lên cao. Để giúp chiến thần đỡ hệ thống tốt hơn, Bảo dùng 2 cây nắm cửa siêu thị. Một điểm nhấn lạ: công tắc kéo để bật và tắt PC. Bảo đã lấy linh kiện trong chuột máy tính ra để làm công tắc này.

Nói về sở thích mod thùng máy, Bảo nói: "Đầu tiên là mình thích trước. Sau đó, mình cần chia sẻ với mọi người chứ sao ôm khư khư một mình được".

GAME SI

Giống như điện ảnh, một trò chơi thành công cần một nội dung kịch bản hội thoại sâu sắc và đầy cảm hứng bên cạnh cách chơi, đồ họa, âm thanh... Đó là lý do vì sao mà ngành công nghiệp game có những tác giả viết kịch bản (game writer) ngày đêm tham gia xây dựng nội dung của các trò chơi - từ bối cảnh, diễn biến cốt truyện, các đoạn hội thoại đến phát triển nhân vật.

Những nghệ sĩ tạo sức sống cho GAME

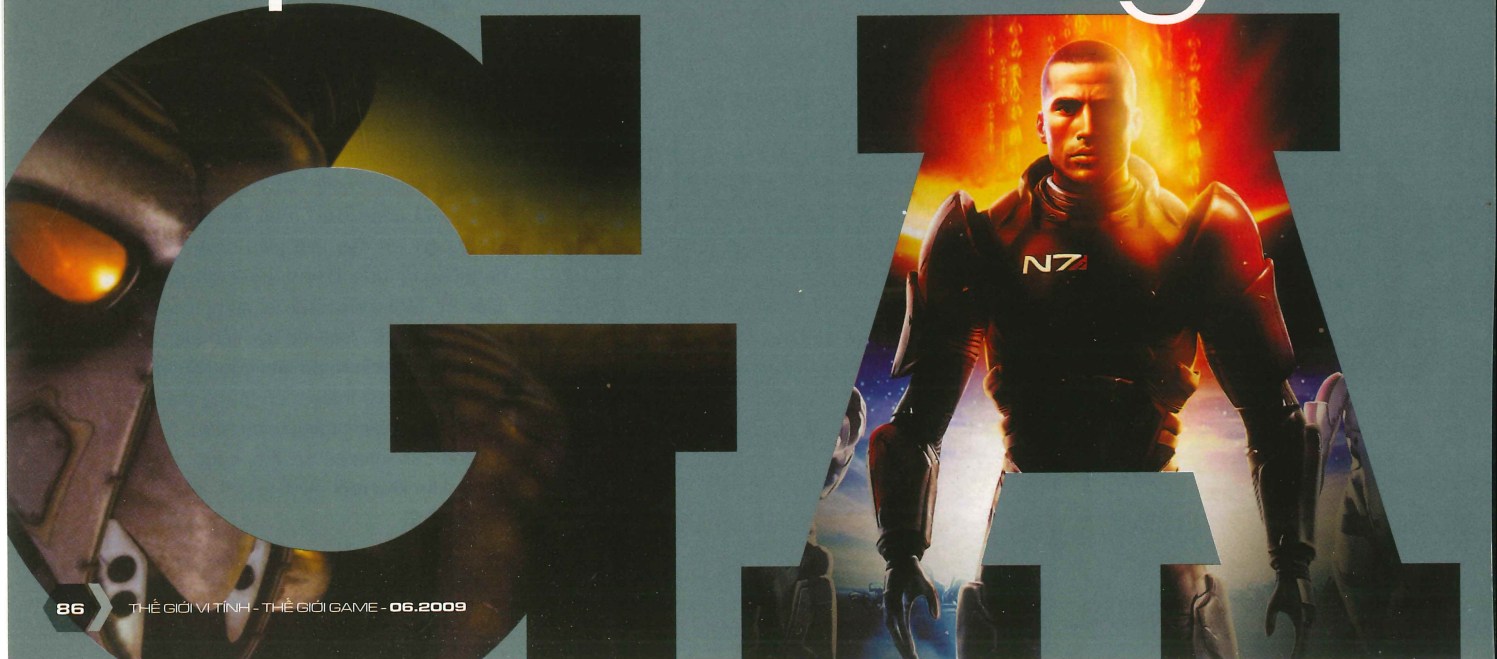
Hãy điểm qua những tác giả kịch bản game nổi tiếng đã góp phần không nhỏ cho sự thành công của Final Fantasy, Fallout 2, Tom Clancy's Splinter Cell, Far Cry, Mass Effect, BioShock... Thiếu đi những tác giả này, trò chơi có thể sẽ không có được một "linh hồn" thật sự và tạo dấu ấn sâu đậm trong lòng người chơi.

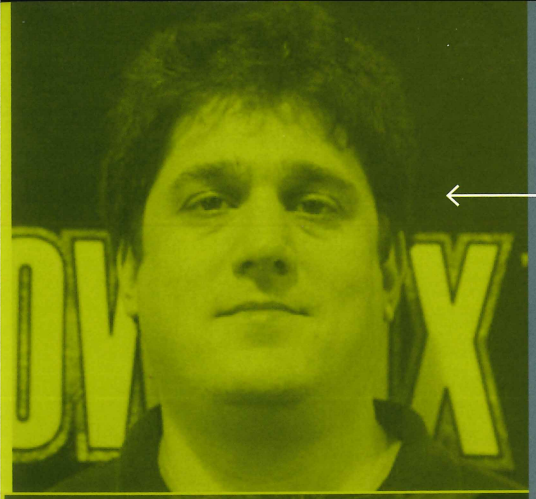
Chris Avellone

Chức danh: Giám đốc sáng tạo và đồng sở hữu của Obsidian Entertainment
Những tác phẩm đáng chú ý: Planescape: Torment, Fallout 2, Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Chris Avellone từng bắt đầu viết cốt truyện và kịch bản cho những game nhập vai dạng "bút và giấy". Trước đó, ông chuyên viết những bộ sách và truyện tranh liên quan đến game. Đồng sáng lập studio Obsidian Entertainment vào năm 2003, Avellone đóng góp vào cốt truyện của nhiều trò chơi. Đỉnh cao là tựa game Knights of the Old Republic II: The Sith Lords phát hành năm 2004, Avellone phụ trách xây dựng cốt truyện rẽ nhánh cùng các tình huống kịch bản phát sinh.

Kinh nghiệm lâu năm thực hiện những game nhập vai (RPG) của Avellone đem lại cho ông một tầm nhìn độc đáo và thể hiện rõ ràng trong những tác phẩm của ông, nổi bật là Planescape: Torment phát hành năm 1999, được xem là một trong những RPG xuất sắc nhất tính đến nay. Thế mạnh của ông là những đoạn diễn giải và hội thoại trong game. Khi làm việc với những tác phẩm lớn như Dungeons & Dragons hay Star Wars, Avellone khôn khéo tránh né lối mòn trong việc dẫn truyện mà nhấn mạnh vào tính cách và quan hệ giữa các nhân vật thông qua cốt truyện tiểu sử. Tác phẩm sắp tới của Avellone là Alpha Protocol (PS3, PC, Xbox 360) hứa hẹn một sự đột phá khi kết hợp hai thể loại khá "chỏi" nhau là nhập vai và hành động bí mật.





Richard Dansky

Chức danh: Giám đốc thiết kế ở Red Storm Entertainment; Tác giả chuyển thể tiểu thuyết của Tom Clancy ở Ubisoft.

Những tác phẩm đáng chú ý: Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six, Far Cry

Vốn là một cựu binh tại studio White Wolf, Richard Dansky hiện tại đảm trách công việc sáng tác kịch bản cho Red Storm Entertainment và công ty mẹ của hãng này là Ubisoft. Là một tác giả chuyên về chủ đề giả tưởng kinh dị, Dansky đã thực hiện hơn 130 tựa sách về đề tài nhập vai (role playing) kể từ khi làm việc tại White Wolf. Bên cạnh việc viết kịch bản cho hàng loạt những tựa game lấy cảm hứng từ tiểu thuyết của Tom Clancy, Dansky còn là đồng tác giả của một quyển sách hướng dẫn viết kịch bản trò chơi mang tên "Game Writing: Narrative Skills for Video Games". Một trong những đặc điểm nổi bật trong các kịch bản của Dansky là khắc họa rõ nét tính cách của những nhân vật phản diện thông qua các đoạn hội thoại; chẳng hạn, những tên lính cực kì "sinh động" trong Far Cry.

Uy tín của Dansky không chỉ đến từ những kịch bản do ông viết mà còn do những công sức đóng góp của ông trong việc chỉnh sửa và phát triển kịch bản do các tác giả khác thực hiện. Ông đồng thời cũng là người thầy hướng dẫn cho những cây viết kịch bản khác trong ngành công nghiệp game và định hướng cho việc cải thiện nội dung trò chơi, đặc biệt là cốt truyện trong game.

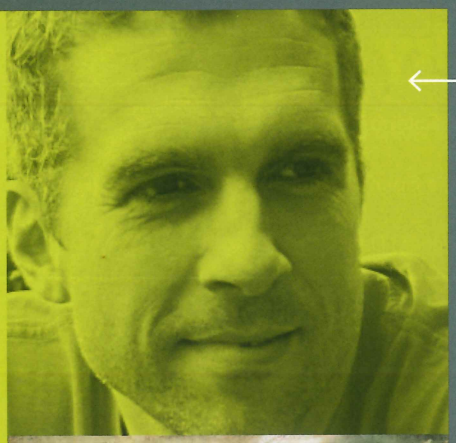
Tom Abernathy

Chức danh: Tác giả kịch bản tại Microsoft Game Studios.

Những tác phẩm đáng chú ý: Heavy Gear, Saboteur, Destroy All Humans!

Tom Abernathy không chỉ là một tác giả viết kịch bản game. Nền tảng kiến thức đa dạng của Abernathy cho phép ông làm việc ở nhiều lĩnh vực khác nhau, từ diễn viên, làm phim và cả soạn nhạc. Ngoài ra, Abernathy còn có bằng thạc sỹ mỹ thuật chuyên ngành sản xuất phim. Vì thế, khá dễ hiểu khi ông bắt đầu sự nghiệp của mình trong ngành game bằng việc viết kịch bản cho tựa game Heavy Gear của Activision. Về sau, ông trở thành nhà viết kịch bản/thiết kế game cấp cao của Pandemic Studios, nơi ông nhận không ít những giải thưởng cho việc thiết kế tựa game hành động độc đáo Destroy All Humans!

Thường được giao cho những dự án đang được phát triển, Abernathy không chỉ đơn thuần là chỉnh sửa kịch bản hay viết lại chúng từ những đoạn hội thoại của nhà thiết kế, mà ông còn đưa phong cách hài hước độc đáo của mình vào trò chơi và thể hiện sự sáng tạo thông qua việc viết lách. Một trong những đặc trưng trong tác phẩm của Abernathy là giọng điệu sâu sắc, yếu tố mà phần lớn những tác giả kịch bản game bỏ qua. Nét đặc trưng này thể hiện khá rõ ở Destroy All Humans!, khi Abernathy lồng ghép sự mỉa mai trào phúng vào cốt truyện và lời thoại của nhân vật chính Crypto - một người ngoài hành tinh với nhiệm vụ chính trong game là... tiêu diệt loài người.

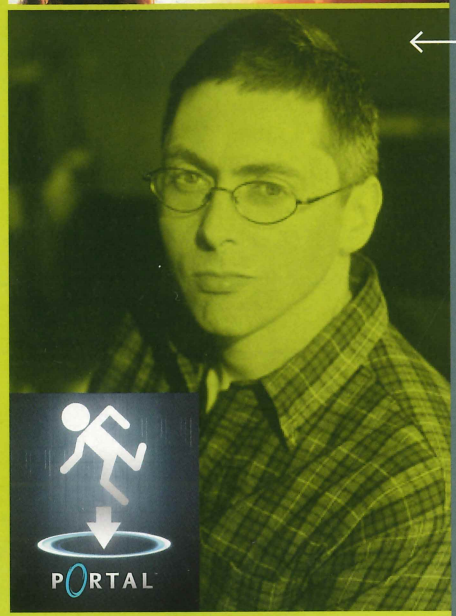


Patrick Redding

Chức danh: Nhà thiết kế game và dẫn truyện tại Ubisoft Montreal
Những tác phẩm đáng chú ý: Far Cry 2

Là thành viên nhóm viết kịch bản cho tựa game Far Cry 2, Patrick Redding dành hơn 4 năm trong sự nghiệp của mình chú tâm cho công tác thiết kế cốt truyện, lời dẫn truyện (narrative) và những sự kiện được dựng kịch bản sẵn trong game. Trước đây từng làm giám đốc sáng tạo tại studio Blast Radius, Redding có kinh nghiệm làm việc với những khách hàng lớn như Nintendo, Sony, EA và Activision. Ngoài ra, ông còn có tới 15 năm kinh nghiệm trong ngành truyền thông tương tác, bao gồm nhiều lĩnh vực như thiết kế đồ họa, quảng cáo và dựng phim.

Những dự án lớn từng tham gia đã giúp Redding khá nhiều trong việc xây dựng kịch bản cho game hiện nay. Như ở Far Cry 2, ông phụ trách xây dựng một cốt truyện "linh động" độc đáo, cho phép người chơi dẫn dắt các tình huống tùy theo sự lựa chọn của mình. Phong cách của Redding đem lại sự tự do cho người chơi đối với cốt truyện và những trải nghiệm khác nhau sau mỗi lần hoàn thành game. Trong các game của Redding, nhân vật và cốt truyện là hai yếu tố có vai trò ngang nhau và ảnh hưởng lẫn nhau khi người chơi tiến sâu vào game.

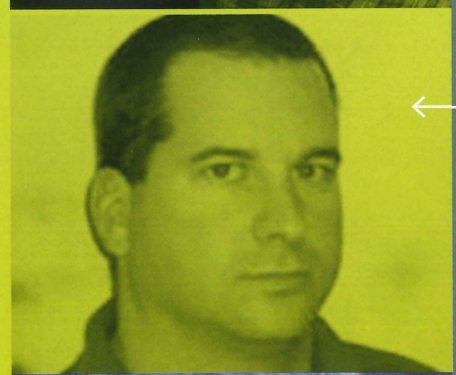


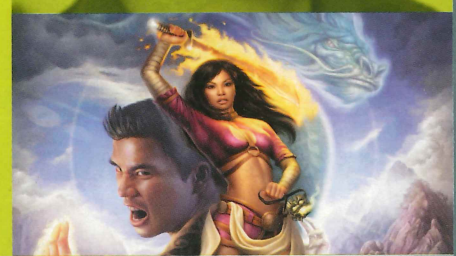
Erik Wolpaw

Chức danh: Tác giả kịch bản tại Valve
Những tác phẩm đáng chú ý: Psychonauts, Portal.

Eric Wolpaw là một tên tuổi khá mới trong lĩnh vực viết kịch bản game. Là một phóng viên game và cây bút tự do, Wolpaw từng làm việc tại Double Fine Productions trong tựa game nổi tiếng Psychonauts, về sau trở thành một thành viên của Valve và theo đuổi những dự án lớn như Portal. Trò chơi giải đố thú vị của Valve cũng đoạt được giải Kịch Bản Xuất Sắc nhất tại hội nghị những nhà phát triển game GDC vào năm 2006.

Wolpaw cho biết chính những ký ức tuổi thơ của ông là nguồn cảm hứng để xây dựng phong cách hài hước nhưng có phần nặng nề trong những game đoạt giải của mình. Sự hài hước được đưa vào Portal một cách độc đáo và hiệu quả, đặc biệt là phần lồng tiếng của nhân vật trí tuệ nhân tạo GLaDOS. Không có phần lồng tiếng thì trò chơi cũng đã rất xuất sắc, nhưng lại không có độ truyền cảm đến người chơi nếu thiếu đi giọng nói của GLaDOS thách thức người chơi. Ở tựa game platform xuất sắc nhưng "hiếm người chơi" Psychonauts, Wolpaw đã phối hợp với một nhà thiết kế lừng danh là Tim Schafer viết kịch bản và lời thoại. Ở tựa game này, phong cách hài hước là một trong những công cụ mà Wolpaw sử dụng để thể hiện sự nghiêm túc được lồng ghép khéo léo trong Psychonauts.





Drew Karpyshyn

Chức danh: Trưởng tác giả kịch bản tại BioWare
Những tác phẩm đáng chú ý: Mass Effect, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Neverwinter Nights.

Khởi nghiệp là một nhà thiết kế game của hãng Wizards, Drew Karpyshyn sớm chuyển sang sáng tác kịch bản cho những bộ tiểu thuyết và trò chơi. Là người phụ trách kịch bản chính của tựa game RPG đình đám 2007 là Mass Effect và cả bộ tiểu thuyết cùng tên, Karpyshyn thực hiện phần lớn công việc viết cốt truyện, các diễn biến và cả hội thoại giữa các nhân vật. Trước đây ông cũng đóng vai trò trưởng tác giả kịch bản của Star Wars: Knights of the Old Republic, một tựa game RPG khác cực kì thành công của BioWare.

Kinh nghiệm của Karpyshyn cho phép ông đảm trách những dự án nặng về cốt truyện và bối cảnh như Mass Effect. Trò chơi "ăn điểm" phần lớn ở cốt truyện vốn lấy cảm hứng từ những kịch bản du hành và chiến đấu trong vũ trụ của Star Wars hay Star Trek, nhưng vẫn sở hữu những nét riêng độc đáo. Hệ thống nhân vật trong Mass Effect cũng có những cá tính riêng và khá sâu sắc.

(Hết phần I)

CẨM TÚ

Những KHẮC KHOẢNH tuyệt vời của làng game (Phần 2)

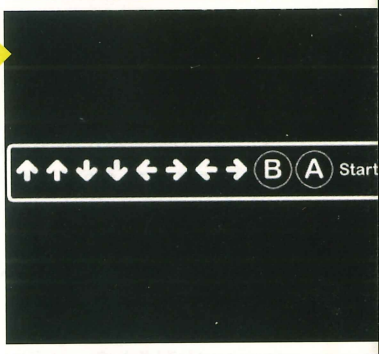
Những màn chơi đầu trong các game Half-Life

Trò chơi Half-Life của hãng Valve khi ra đời năm 1998 đã giới thiệu nhiều tính năng hấp dẫn cho thể loại game bắn súng. Một trong số đó là lượng phim cắt cảnh (cut-scene) khổng lồ và đậm chất điện ảnh. Đặc biệt, trong suốt những đoạn phim cắt cảnh này, người chơi vẫn có thể điều khiển được nhân vật (điều mà chưa hề có game nào trước đó thực hiện). Sau đó, đến phiên Half-Life 2 lại đưa người chơi vào không khí sục sôi ngay trong những màn đầu tiên khi phải trốn thoát lực lượng Combine mà không hề có một vũ khí nào trong tay. Điều này đã làm cho việc tìm thấy vũ khí sau đó trở nên cực kỳ phấn khích, đem lại cảm giác rất tuyệt vời.

Tượng thần Colossus trong God of War II

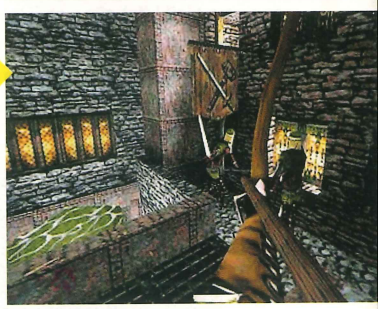
Đây là con trùm đầu tiên trong game God of War II và không cần phải tranh cãi nhiều, cũng là con trùm hoành tráng nhất của game. Pho tượng thần Colossus hùng vĩ cao hàng chục mét bỗng chốc sống dậy do sức mạnh của các vị thần và tìm cách tiêu diệt anh chàng Kratos nổi loạn. Chắc chắn nhiều game thủ đã cảm thấy rất sốc và lo sợ khi phải đụng độ một đối thủ thế này ngay trong những phút đầu vào game. Mà không sợ sao được khi Kratos chỉ cao bằng... một ngón tay của tượng Colossus mà thôi. Dĩ nhiên, đây cũng trở thành trận chiến ấn tượng nhất của God of War II, một trong những game hành động hay nhất từ trước đến nay.

Lên, lên, xuống, xuống, trái, phải, trái, phải, B, A, Start



Bạn có bao giờ sử dụng loạt lệnh kia chưa? Chắc chắn là rồi nếu bạn từng chơi qua game Contra của hãng Konami thời máy NES. Xuất hiện lần đầu trong game Gradius và nổi tiếng nhờ Contra, đoạn cheat code này sau đó có mặt trong rất nhiều game khác của Konami như Dance Dance Revolution và cả Metal Gear Solid, đến nỗi người ta đặt luôn cho nó cái tên là "Konami Code". Không chỉ vậy, đoạn cheat còn xuất hiện cả trong những game không phải của Konami như Half-Life 2 hay Quake 4, cũng như hàng chục trang web khác, bao gồm cả GameSpot và ESPN. Nhờ có đoạn cheat này, Konami đã khai sinh ra xu hướng dùng cheat trong game, giới thiệu đến các game thủ khả năng thưởng thức trò chơi vượt qua những rào cản mà nhà thiết kế game đã đặt ra.

Trò chơi Thief: The Dark Project



Những năm cuối thập kỷ 90 là thời kì thịnh vượng của dòng game Quake, với hàng chục game được tạo ra cố gắng bắt chước công thức hành động góc nhìn ngôi thứ nhất đầy phấn khích của loạt game này. Trong đó phải kể đến hãng Looking Glass Studios với trò chơi Thief: The Dark Project. Duy chỉ có điều là Thief khuyến khích người chơi hoàn thành game mà... không cần phải hạ một ai cả. Và cũng chính Thief cùng với Metal Gear Solid (cả 2 game đều được phát hành trong năm 1998) là hai "tượng đài" khổng lồ đã đem đến sự thành công của thể loại game hành động-ẩn nấp đầy mới lạ và quyến rũ mà bất kỳ trò chơi nào về sau cũng phải học hỏi.

Phiếu Quà Tặng
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM eduFirst
Hỗ trợ 15% giá trị khóa học *Games Developer* 2 năm tại NIIT - EDUFIRST
Thời hạn đến ngày: 30/05/2009
Lưu ý: Phiếu có giá trị một lần đăng kí học và chỉ chấp nhận phiếu gốc
HỌC VIỆN ĐÀO TẠO CNTT QUỐC TẾ NIIT - EDUFIRST
Tp.HCM | 383 Bến Chương Dương, Quận 1 ĐT: (08) 38 364 515- 38 364 535
Bình Dương | A3 Đinh Bộ Lĩnh, Tx. Thủ Dầu Một ĐT: (08) 3848 140 - 3848 141

Final Fantasy VII

Thể loại game nhập vai Nhật Bản đã ra đời từ lâu, thu hút khá nhiều fan nội địa nhưng chưa đủ sức vươn tầm ra thế giới. Tình trạng này chấm dứt với sự xuất hiện của Final Fantasy VII, một trò chơi cực hay được quảng cáo rất hiệu quả, và cả thế giới game đã rung động vì nó. Không chỉ có công đưa thể loại nhập vai Nhật Bản trở nên phổ biến toàn thế giới, mà nhờ chuyển từ hệ máy Nintendo 64 sang PlayStation của Sony, Final Fantasy VII cũng góp phần rất lớn đưa hệ máy này trở thành một trong những console thành công nhất trong lịch sử.

Đụng độ khủng long bạo chúa trong Tomb Raider

Với cơ chế đồ họa 3D đặc sắc cùng lối chơi phiêu lưu thám hiểm lôi cuốn, phiên bản Tomb Raider đầu tiên ngay lập tức trở thành trò chơi thu hút đông đảo game thủ hâm mộ. Hầu như ai cũng cho rằng hình ảnh hấp dẫn nhất của game chính là nữ khảo cổ gia đầy gợi cảm Lara Croft. Thế rồi thêm một bất ngờ nữa khi họ chơi đến màn thứ 3, The Lost Valley. Tiếp đón người chơi là một con khủng long bạo chúa khổng lồ. Cho đến lúc đó, đây là con trùm to lớn và ấn tượng nhất trong bất kỳ game 3D nào được phát hành.

Hệ thống Battle.net

Trong những ngày đầu của mạng Internet, các game thủ khi muốn chơi mạng phải kết nối trực tiếp với bạn bè mình, hoặc sử dụng những dịch vụ đắt đỏ của các hãng cung cấp. Trước vấn đề này, hãng Blizzard đã nảy ra ý tưởng rằng không ai có thể cung cấp dịch vụ chơi mạng tốt hơn chính hãng sản xuất game đó. Và thế là dịch vụ chơi mạng Battle.net ra đời. Khởi đầu với Diablo, Battle.net đạt đến vinh quang với game chiến thuật StarCraft, và trở thành hình mẫu lý tưởng cho bất kỳ dịch vụ chơi mạng nào về sau này. Đặc biệt là Xbox Live, mô hình chơi game mạng thành công nhất hiện nay.

Hệ máy Dreamcast

Dreamcast là hệ máy console đáng nhớ nhất của hãng Sega, khi là sản phẩm cuối cùng của hãng này trong vai trò nhà sản xuất máy chơi game. Xuất hiện trong thời điểm PS1 bắt đầu thoái trào và PS2 chực chờ xuất hiện, Dreamcast đem đến cho thị trường game luồng không khí mới mẻ. Đặc biệt trong số đó là khả năng đồ họa vượt trội (trong thời kỳ đó) và là hệ máy console đầu tiên tích hợp tính năng chơi mạng. Ngoài ra, Dreamcast cũng là nơi ra đời của nhiều tựa game kinh điển như Soul Calibur, Jet Grind Radio và Shenmue. Đáng tiếc là Sega đã không nhìn thấy được sức mạnh của đĩa DVD khi vẫn dùng CD cho Dreamcast, và đây là một trong những lý do hệ máy này bại trận trước PS2.

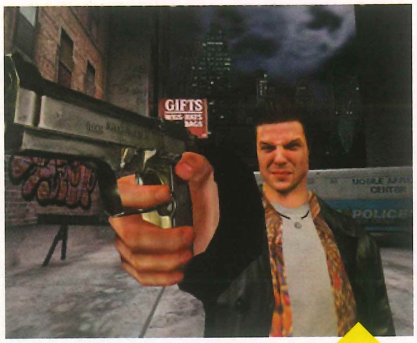
Counter Strike được tạo ra

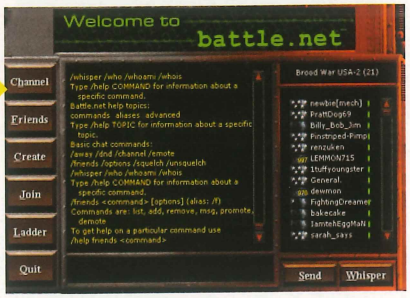
Đây không chỉ là khoảnh khắc tuyệt vời trong thế giới game, mà còn là niềm tự hào của game thủ Việt Nam chúng ta, khi người có công tạo ra nó là Minh Le, một game thủ gốc Việt. Dù chỉ là một bản mod của Half-Life, nhưng Counter Strike ngay lập tức trở thành một hiện tượng và đưa thể loại game bắn súng mạng cùng khái niệm thể thao điện tử (e-Sports) lên đỉnh cao danh vọng. Counter Strike nổi tiếng đến độ chính hãng Valve (tạo ra game Half-Life) cũng phải "tâm phục khẩu phục" và mua lại bản mod này, cải tiến và biến thành sản phẩm chính thức. Và trong gần chục năm qua, vẫn chưa có một game bắn súng mạng nào vượt qua cái bóng của huyền thoại Counter Strike.

Lái xe tự do trong Crazy Taxi

Có lẽ không trò chơi nào thể hiện cảm giác lái xe tự do trong một môi trường hoàn toàn mở và rộng lớn, thành công như loạt game Grand Theft Auto. Thế nhưng, GTA không phải là game đầu tiên thể hiện thành công tính năng này. Trước đó, trò chơi lái xe Crazy Taxi, xuất hiện lần đầu trên máy Dreamcast đã thực hiện được điều đó. Đương nhiên về mức độ rộng lớn và chi tiết thì Crazy Taxi chỉ là "muỗi" nếu so với GTA, nhưng đến nay vẫn nhiều game thủ nhớ Crazy Taxi như là game đầu tiên đem đến cho họ cảm giác lái xe tự do thực sự.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM





Hiệu ứng Bullet-time

Đến nay, hầu như ai cũng quen thuộc với Bullet-time (hiệu ứng chậm thời gian): chỉ cần nhấn một nút, lập tức mọi thứ trong game đều chuyển động chậm lại, cho phép người chơi thực hiện những động tác không tưởng như né các đường đạn, nhào lộn vèo vèo trong không trung và tung ra những đòn thế dũng mãnh về phía đối phương. Ai cũng mê mẩn hiệu ứng này khi chứng kiến trong các tập phim The Matrix, và càng hưng phấn hơn khi được tự tay mình thực hiện nó trong loạt game Max Payne, một trong những game ứng dụng Bullet-time thành công nhất.

Đùa giỡn với... zombie trong Dead Rising

Bị mắc kẹt trong một siêu thị với hàng ngàn zombie khát máu vây quanh? Bạn sẽ phải làm gì? Hay là lấy một chiếc mặt nạ chú hề, gắn... lên đầu một chú zombie nào đó và... chụp cho hắn một pô hình tuyệt đẹp. Một ý tưởng có vẻ điên rồ và hơi... nhảm nhí, nhưng bạn hoàn toàn có thể thực hiện được trong game Dead Rising của hãng Capcom. Và đó chỉ là một ví dụ trong hàng trăm thứ linh tinh và nhảm nhí bạn có thể làm được trong game này. Nhưng cho dù có nhảm cách mấy đi nữa, không thể phủ nhận là Dead Rising đã đem lại một cảm giác mới mẻ, vui tươi và đậm tính giải trí cho dòng game zombie, vốn thường được xếp vào thể loại kinh dị, ghê rợn.

Game Katamari Damacy

Có lẽ nếu bình chọn danh sách những trò chơi kỳ quặc nhất, thì Katamari Damacy sẽ là một trong những ứng viên hàng đầu. Toàn bộ trò chơi là tập hợp những thứ kỳ quặc, từ cái tên game, chàng hoàng tử nhỏ bé cùng ông vua cha khổng lồ lập dị, cơ chế đồ họa cùng những bản nhạc game "không đụng hàng", và đặc biệt là một lối chơi "có một không hai". Có lẽ sẽ khó có thêm được trò chơi nào đưa ra ý tưởng lạ lùng hơn Katamari: chỉ dùng một quả bóng nhỏ mà có thể hút được đủ mọi thứ: từ con kiến, cái ghế, cái bàn cho đến con người, nhà cửa, núi non và cả những... hành tinh.

Làm người hùng guitar với Guitar Hero

Khi game Guitar Hero lần đầu tiên được giới thiệu, rất ít người tỏ ra quan tâm. Đơn giản là vì rất nhiều game âm nhạc trước đó cũng đã sử dụng nhạc cụ kèm theo nhưng không mấy thành công (chẳng hạn như Donkey Konga và Samba de Amigo). Thế nhưng khi được tận tay sử dụng bộ điều khiển hình cây đàn guitar của game, hàng triệu game thủ đã lập tức trở thành tín đồ cuồng nhiệt của dòng game âm nhạc sôi động này. Kể từ đó, Guitar Hero cùng với đối thủ Rock Band đã cùng nhau tạo ra một thế hệ game âm nhạc hoàn toàn mới, với doanh thu hàng trăm triệu USD và vẫn còn đang bành trướng mạnh mẽ.

PHƯƠNG MAI

BLIZZARD & hiện tượng

Blizzard Entertainment là hãng phát triển kiêm phát hành đứng sau những dòng game "đại thành công" như Starcraft, Warcraft, Diablo và World of Warcraft. Hiện tại là một thành viên trong liên minh mang tên Activision Blizzard được thành lập vào tháng 6 năm 2008, Blizzard Entertainment vẫn chịu trách nhiệm phát triển và vận hành những tựa game thuộc các dòng game kể trên.

Thành công của Blizzard phần lớn đến từ sự sáng tạo, cải tiến từ những "tài nguyên" có sẵn là các dòng game Warcraft, Starcraft và Diablo. Với tựa game nhập vai MMORPG mang tên World of Warcraft, Blizzard đang có trong tay đến 11,5 triệu người đăng kí chơi và sản phẩm của họ đã đạt kỷ lục Guinness cho tựa game online phổ biến nhất thế giới.

Lịch sử gắn liền với Warcraft

Lịch sử Blizzard Entertainment bắt đầu từ một hãng phát triển phần mềm game có tên Silicone & Synapse, với ba nhà đồng sáng lập là Allen Adham, Michael Morhaime và Frank Pearce. Đặt trụ sở tại Irvine, California vào năm 1991, trong vòng 3 năm đầu tiên, Silicone & Synapse chủ yếu là hãng phát triển thứ ba, chuyên thực hiện những phần mềm hỗ trợ cho những tựa game của hãng khác. Những thành công đầu tiên đã giúp Silicone & Synapse có được những danh tiếng nhất định. Sau đó, hãng bắt đầu tham gia phát triển những tựa game cho hệ máy Sega Genesis, Super Nintendo và các PC hệ điều hành DOS và Mac. Một trong những tựa game đáng chú ý của Silicone & Synapse vào thời điểm đó có thể kể đến là The Lost Vikings, The Death and Return of Superman, Rock 'n Roll Racing và Blackthorne.

Đến năm 1994, Silicone & Synapse đổi tên thành Blizzard Entertainment, và chính thức phát hành một trong những tựa game đầu tiên của mình là Warcraft: Orcs and Humans. Lấy bối cảnh chiến tranh giữa loài người và loài quái vật Orc, phiên bản đầu tiên của Warcraft được đánh giá là tựa game chiến thuật xuất sắc nhất vào năm 1994. Tuy nhiên, những năm đầu của thập kỷ 90 vẫn chưa là thời điểm Blizzard thăng hoa, do thể loại game PC nhiều người chơi vẫn còn là khái niệm khá mới. Warcraft của Blizzard hoàn toàn bị "chìm" trước những tựa game trên console của Nintendo và những tựa game chơi đơn trên PC vốn thống trị thị trường game vào thời điểm đó. Phần lớn những người mua đầu tiên của Warcraft là những "chuyên gia" có nhiều thời gian, tiền bạc và hiểu biết công nghệ để trải nghiệm trò chơi. Đến năm 1997, Warcraft cũng chưa là tựa game quá phổ biến, nhưng sản phẩm đầu tiên của Blizzard này đã tạo ra một trào lưu thưởng thức mới cho những game thủ đam mê thể loại fantasy.

Những mốc thăng trầm

Ngoài sự ra đời của Warcraft, năm 1994 còn chứng kiến một sự kiện lớn khác trong lịch sử của Blizzard Entertainment là hãng này được bán cho một công ty ở Los Angeles có tên là Davidson & Associates với giá 7 triệu USD. Được vận hành bởi bộ đôi Jan và Bon Davidson, hãng chủ quản của Blizzard thời điểm đó đã phát triển và tiếp thị tựa game giáo dục cho trẻ em thành công là Math Blaster. Trong 2 năm 1995 và 1996, lịch sử Blizzard có những cột mốc mới đáng chú ý. Năm 1995, Blizzard tung ra phiên bản mới của Warcraft có tên Warcraft II: Tides of Darkness và ngay sau đó một năm, hãng này mua lại một studio phát triển game ở California có

World of Warcraft

tên Condor Inc. và đổi tên nó thành Blizzard North. Tại đây, những lập trình viên của Blizzard North đã thiết kế tựa game ăn khách Diablo, trò chơi hành động – nhập vai có hệ thống chiến đấu khá sâu sắc. Trò chơi ra đời vào năm 1996, chỉ 2 tháng sau khi Blizzard tung ra dịch vụ trực tuyến Battle.net dành cho những game thủ có thể cùng nhau chơi chung Diablo.

Mặc dù phát hành sau mùa mua sắm Giáng Sinh (30/12/1996), Diablo vẫn trở thành tựa game bán chạy nhất năm 1997. Đây cũng là thời điểm những tựa game trực tuyến nhiều người chơi bắt đầu gây được sự chú ý, Diablo và những tựa game đối thủ cạnh tranh như Everquest và Ultima Online đã thu hút được một thị trường lớn hơn so với những người tiền nhiệm vài năm trước. Ngoài ra, mô hình kinh doanh của các tựa game này cũng đã thay đổi, người chơi có thể trả phí để chơi không giới hạn trong một giai đoạn nhất định, thay vì trả phí cho một nhà cung cấp mạng để chơi từng phút. Điều này giúp những tựa game trực tuyến dễ dàng tiếp cận với người chơi hơn, và đến năm 1998, Blizzard tung ra một tựa game "đỉnh" khác của mình là Starcraft dành cho hệ PC.

Đến năm 1996, Davidson & Associates bị mua lại bởi một tập đoàn đa ngành mang tên CUC International, vốn kinh doanh ở nhiều lĩnh vực không liên quan đến game như khách sạn, bất động sản và các câu lạc bộ mua sắm. Điều này cũng tạo nên những ảnh hưởng không tốt đối với Blizzard, và kết quả là một nhóm 11 nhà phát triển game đã rời Blizzard vào năm 1998 để thành lập công ty riêng. Cũng vào cuối năm này, Blizzard lại một lần nữa bị "sang tay" cho một công ty của Pháp có tên là Havas SA, vốn thuộc tập đoàn lớn hơn là Vivendi S.A. Sau đó không lâu, Blizzard trở thành một công ty con của Vivendi, nằm chung trong phân nhóm game của Vivendi Universal.

Năm 2000, Blizzard tung ra phiên bản tiếp theo của Diablo với tên gọi Diablo II dành cho hệ PC và Mac. Vì phiên bản đầu tiên đã rất thành công nên Blizzard không mấy khó khăn bán ra đến 1 triệu bản Diablo II ngay trong tháng đầu tiên phát hành. Đây được xem là một kỳ tích đáng kinh ngạc, vì tổng doanh số thị trường game được tính toán vào thời điểm đó chỉ đạt khoảng 170 triệu bản game bán ra hằng năm. Cần nói thêm một chút rằng thị trường game trong năm 2000 đã tăng trưởng một cách đáng kể, với số lượng game bán ra hơn gấp 3 lần giai đoạn từ năm 1993 đến 1999. Đến năm 2001, Blizzard tung ra tiếp bản mở rộng của Diablo II có tên Diablo II: Lord of Destruction.

Đi đầu thị trường MMORPG với World of Warcraft

Đầu những năm 2000, những game trực tuyến nhiều người chơi (MMOG – massively multiplayer online game) đã trở nên khá phổ thông. Blizzard cũng có khá nhiều đối thủ cạnh tranh lớn, bao gồm "liên minh" Verant/Sony Interactive Studio với tựa game Everquest, Origin Systems với Ultima Online và Ncsoft với Lineage II. Những tựa game online lúc này đã có đồ họa đẹp mắt hơn, và người chơi cũng không mất quá nhiều chi phí để chơi game như những năm đầu tiên thể loại này xuất hiện. Phiên bản thứ III của Warcraft có tên Reign of Chaos, xuất hiện năm 2002 và theo Blizzard, đây là tựa game PC bán nhanh nhất từ trước đến nay. Blizzard cũng tiếp tục tung ra bản mở rộng Warcraft III: The Frozen Throne vào năm 2003.

Blizzard đạt được doanh thu xấp xỉ 750 triệu USD vào năm 2002, chiếm đến hơn 10% tổng doanh thu của tập đoàn mẹ Vivendi. Chỉ một tựa game Warcraft III: The Frozen Throne cũng đã chiếm đến 25% doanh thu từ game của Vivendi. Tuy nhiên, lợi nhuận khổng lồ mà Blizzard đem lại cũng không khiến Vivendi thay đổi ý định bán đi hãng phát triển Warcraft nhằm thanh toán các khoản nợ của hãng. Sự bất ổn về doanh thu game đã làm mọi thứ khó khăn hơn ở Blizzard, và điều này khiến những nhân vật hàng đầu của hãng này "dứt áo" ra đi, trong đó bao gồm cả nhà đồng sáng lập hãng Allen Adham.

Cuộc khủng hoảng ở Blizzard chỉ thực sự chấm dứt với sự ra đời của World of Warcraft, tựa game được xem là thành công nhất của hãng từ trước đến nay. Sau khi thu hút hơn 1,5 triệu game thủ ở Bắc Mỹ, World of Warcraft "thôn tính" tiếp thị trường châu Âu và châu Á, trong đó đã có hơn 280.000 bản game bán ra ở châu Âu và số lượng người chơi ở châu Á đã vượt hẳn số lượng ở Bắc Mỹ không lâu sau đó. World of Warcraft dần chứng tỏ mình là "vị vua mới" ở thể loại nhập vai MMORPG với 5 triệu người chơi đăng ký vào giữa năm 2005, vượt qua những tên tuổi như NCSoft, vốn chỉ có trong tay 1,8 triệu người chơi cho 2 tựa game chủ lực. Thế giới rộng lớn và hệ thống nhiệm vụ đa dạng trong World of Warcraft cũng đánh bại tựa game đang được Sony Online Entertainment đầu tư là Matrix Online, trò chơi dựa theo thế giới của bộ phim hành động nổi tiếng.

Vì vừa trả tiền game hằng tháng mà vừa phải trả tiền dịch vụ Internet, game thủ trở nên "khó tính" hơn trong quyết định chọn game MMO để chơi. Tuy nhiên, World of Warcraft vẫn đạt được số lượng người chơi vào lúc cao nhất (PCU – Peak Concurrent User) trong 2004 lên đến 250.000 người. Trong một sự kiện quảng bá trò chơi vào năm 2005, hơn 5000 game thủ đã đến tham dự chật kín khu vực của Blizzard, gấp đôi so với kế hoạch ban đầu.

Người chơi World of Warcraft yêu thích trò chơi phần lớn là vì sự rộng lớn và sâu sắc của những thế giới trong đó. Những người chơi có thể tương tác, giao tiếp và chiến đấu với nhau, từ đó tạo ra được yếu tố cộng đồng và xã hội trong World of Warcraft, một điều mà phần lớn những game chơi đơn không thể làm được. Tuy nhiên, thế giới ảo này cũng có những "lỗ hổng" đặc biệt khi người chơi khai thác nó cho những lợi ích ngoài game. Blizzard đã mạnh tay khóa hơn 1000 tài khoản trong năm 2005 do có nghi vấn sử dụng tiền ảo trong game để đổi tiền thật ngoài đời. Ngoài ra, nạn "cày thuê" đã xuất hiện.

World of Warcraft đã tạo nên một hiện tượng game MMO không chỉ có ý nghĩa ở thế giới ảo mà còn ở thế giới thật. Với một cộng đồng hàng triệu người chơi và chiếm đến 62% thị phần game MMO, trò chơi là một thành công không thể chối cãi của Blizzard sau hơn 15 năm thành lập và phát triển.

CẨM TÚ

MỘT NGÀY VỚI Hakkyu Kim

Từ sáng 15/5/2009, một vị khách đặc biệt xuất hiện tại phi trường Tân Sơn Nhất TP.HCM, bắt đầu một ngày làm việc đầy ý nghĩa với game giới Việt Nam.

Người đàn ông đó được mệnh danh là "cha đẻ của game online Hàn Quốc". Ông từng là trưởng nhóm phát triển (lead developer) của trò chơi Ragnarok Online, từng chinh phục game thủ toàn châu Á. Người ta gọi ông bằng cái tên Hakkyu Kim hay Kim Hakkyu.

www.mmosite.com đánh giá Hakkyu Kim trong ngành game giống như một đạo diễn điện ảnh nổi tiếng của Hollywood. Từ khi Granado Espada ra đời, trên các diễn đàn game bắt đầu có các cuộc tranh luận nảy lửa so sánh Granado Espada với kiệt tác Lineage 2 của NCSoft có "ông Tây" Richard Garriott tham gia phát triển. Bạn có thể tìm đọc các cuộc tranh luận này trên www.gamevn.com hay www.gamethu.net.

Hai sản phẩm nổi tiếng dưới tay của ông là Raganarok và Granado Espada cũng có số phận ly kỳ chính tại Việt Nam. VinaGame từng phát hành rồi tuyên bố ngưng phát hành Ragnarok. Đến 2008, Asiasoft đã phát hành lại Ragnarok. Còn Granado Espada, sau một thời kỳ "treo" với CyberWorld, đến nay đã được FPT Online Việt hóa và phát hành chính thức tại Việt Nam với cái tên Bá Chủ Thế Giới.

Vào 2002, Hakkyu Kim nghỉ làm tại Gravity và mở công ty IMC Games. Từ đó, ông bắt đầu phát triển "giấc mơ" Granado Espada. Năm 2006, dường như IMC Games muốn nghỉ lễ Giáng Sinh sớm hơn thường lệ vì Granado Espada đã giành được giải "Best Graphics" (Đồ Họa Xuất Sắc Nhất) và giải "Presidential Award for Game of The Year" (Giải Thưởng của Tổng Thống cho Game Hay Nhất Trong Năm) tại sự kiện lễ trao giải Korea Game Award 2006.

Xét về tuổi tác, bạn có thể gọi ông là "chú" Kim. Nhưng nếu là một game thủ Granado Espada và một thần dân của Vespanola, bạn cũng có thể gọi ông một cách kính trọng là "ngài" Kim vì trong game ông trông giống nhân vật NPC "Ngài Lyndon" (Sir Lyndon).

Sáng 15/5/2009, TGVT-Thế Giới Game quyết định ghé thăm FPT Online để phỏng vấn nhà thiết kế game người Hàn Quốc với câu nói nổi tiếng: "Miễn sao đó là một kiệt tác!" ("As long as production is a masterpiece!")

Ngài Lyndon trong game.

THỰC HIỆN:
PHI QUÂN - QUỐC TRUNG

1 Buổi phỏng vấn qua mạng tại http://ge.gate.vn được thực hiện chính tại phòng họp mà FPT Online từng tổ chức "cầu truyền hình Bắc Nam" để ghi nhận ý kiến đánh giá của game thủ 2 miền Nam, Bắc về phiên bản mới Granado Espada – Bá Chủ Thế Giới dành cho Việt Nam. Nhưng nhân vật chính – nhà thiết kế huyền thoại Hakkyu Kim - đâu rồi?

2 Ôi, thì ra "chú" Kim (áo thun trắng) đang ở đây cùng với ông Eric Lee, phó chủ tịch công ty IAH Games Singapore. Với những câu hỏi quá khó diễn đạt bằng tiếng Anh, ngài Kim sẽ nói bằng tiếng Hàn. Còn ông Lee sẽ giữ vai trò "phiên dịch", trao đổi với FPT Online bằng tiếng Anh.

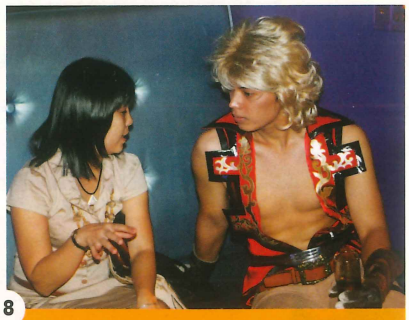
3 Trong vòng 5 phút đầu, FPT Online cho biết đã nhận được 5000 câu hỏi. Sau khi cùng với FPT Online chọn lọc và trả lời khoảng 20 câu hỏi (vào khoảng 11g30), "ngài" Kim tiếp tục trả lời phỏng vấn của TGVT-TGG trước đi đến thăm ĐH Hồng Bàng vào lúc 2g chiều cùng ngày.

4 Khi được phỏng vấn trên http://ge.gate.vn: "Ông có nhận đệ tử không?", Hakkyu Kim đã nói với FPT Online rằng: "Các bạn hãy lọc ra danh sách những người giỏi nhất và gửi cho tôi". Có lẽ ông đã trở thành một tấm gương phấn đấu cho các sinh viên tại trường ĐH Hồng Bàng.

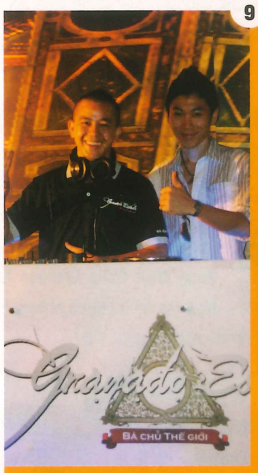
5 Không phải ai cũng hạnh phúc như các sinh viên ĐH Hồng Bàng: Có được chữ ký "live" của Hakkyu Kim trên tấm poster Granado Espada.

6 Nếu nghe không kĩ, nhiều người sẽ mua vé máy bay đến... Cuba dự lễ công bố Close Beta của Granado Espada. Nhưng địa điểm thực sự là quán bar mang tên "Q Bar" bên hông Nhà Hát Lớn TP.HCM. Ngay ở cửa ra vào đã thấy xuất hiện rất nhiều nhân vật game. Đầu tiên làm một nữ chiến binh mặc bộ áo "The Gladiator" level 92-100.

7 Còn đây có lẽ là một cô phù thủy (elementalist) đang làm dáng trong bộ áo Elite La Ventisca (level 100). Không biết áo này có "+6 3 DR" không nhỉ? Cũng không hiểu nàng kiếm đâu ra bộ tóc giả trông điệu thế!



8 Hãy vào trong Q Bar xem đã có hoạt động gì chưa? Ô kìa, chàng phù thủy – có lẽ đang mặc bộ Elite Le Noir – đang trò chuyện với một vị khách mời thật say mê.



9 Đâu đó trỗi lên đoạn nhạc trữ tình Aria de Coimbra rồi bỗng có nhịp điệu sôi động, phiêu hốt với bản nhạc trance "Beyond Hope" của S.F.A. Đây rồi, DJ của dạ tiệc hôm nay. Chắc chắn anh không phải là Tiesto nhưng miễn là anh "mix" nhạc GE tốt là được!

10 Game cũng sẵn sàng cho những ai muốn tìm hiểu trước giờ công bố thử nghiệm Close Beta trên các máy tính xách tay đặt sẵn trong quầy. Cũng nên dùng máy để đến gặp ông già Leonardo trong game để nhận 10 triệu đồng feso đấy chứ nhỉ!

11 Một điệu vũ mang hơi thở của văn hóa châu Âu thế kỷ 17 trước thềm buổi họp báo công bố giai đoạn thử nghiệm Close Beta của game Bá Chủ Thế Giới – Granado Espada.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN tiết kiệm 25%

Chỉ cần 1 cú click chuột

Hoặc điện thoại đến số

Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1)
Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)

thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG

pcworld.com.vn/datbao

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011
Miền Nam : (08) 3930 2120

A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) • ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) • ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229

NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1

• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển.

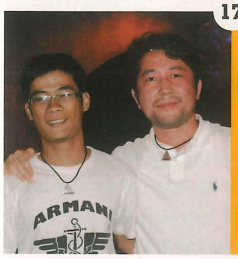
12 "Granado Espada làm sống lại kiến trúc Hậu Phục Hưng Baroque thế kỷ 17 của châu Âu. Đây là kiến trúc đặc trưng cho sự chinh phục, hưởng thụ và khoái lạc. Thế kỷ 17 xuất hiện nhạc kịch opera; xuất hiện các nhà khoa học, tư tưởng vĩ đại như Galileo, Giovani, Carravaggio, Pachebel, Cervantes cũng như các cuộc chinh phục, phát kiến địa lý", **kiến trúc sư Nguyễn Hà Thanh** phát biểu.

13 **Nhà thiết kế Nguyễn Công Trí**: "Thời trang thời kỳ Hậu Phục Hưng cũng phát triển rực rỡ với tính lãng mạn, bay bổng. Công Trí đã thiết kế ra các bộ "cosplay" dựa trên ý tưởng của các bộ trang phục trong Granado Espada. Trí thực sự thích thú và không thể làm ngơ trước những ý tưởng thời trang trong game này".

14 **Teddy Lê Hữu Thành – giám đốc sản phẩm Granado Espada** - có lẽ là một trong những người hạnh phúc nhất trong dạ tiệc đêm nay. Trong vài năm qua, ông đã chạy đôn chạy đáo để chứng minh giá trị của siêu phẩm Granado Espada trước ban lãnh đạo của FPT Online. Giờ đây, ước mơ đã trở thành hiện thực.

15 Giây phút quan trọng đã đến. Ông Lee trao lô-gô biểu tượng Granado Espada cho ông Nguyễn Đắc Việt Dũng, phó giám đốc FPT Online, chứng nhận FPT Online là nhà phát hành độc quyền Granado Espada tại Việt Nam.

16 "Hãy thưởng thức những trái ngọt từ thành quả lao động của chúng tôi", **nhà thiết kế Hakkyu Kim** nói.



17 Một game thủ Việt Nam (thành viên faction NoMerci) không bỏ lỡ cơ hội chụp hình lưu niệm với "phù thủy" đã tạo ra thế giới Vespanola.

18 Một sinh viên Hàn Quốc đang du học tại Việt Nam cũng chụp hình lưu niệm với nhà thiết kế nổi tiếng của đất nước mình.

19 Chào mừng các bạn đến với **Granado Espada – Bá Chủ Thế Giới** tại *http://ge.gate.vn*.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:** pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:** http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 16, 17
DEC - Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh 52, 53
GAMES CENTER 63
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 57
MARIO 5
MIMI 38
NEXTGEN 13
VDC - NET 2E 3
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VIETTEL - Công Ty Viễn Thông ..... Bìa 3
VINAGAME 28, 29, 61, 75
XGAME - Cửa hàng Xgame 9

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Chương trình

khuyến mãi "NGÀY TRI ÂN"

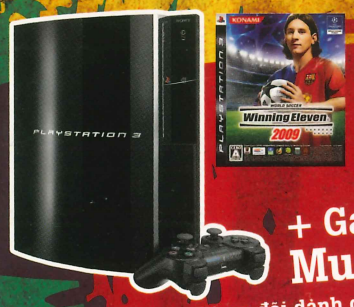
Từ 26/05/2009 đến 03/06/2009

Để gởi lời cảm ơn đến tất cả các khách hàng đã ủng hộ HaLoShop trong suốt thời gian qua, chúng tôi thực hiện **chương trình khuyến mãi đổi máy game đặc biệt nhất chưa từng có từ trước đến nay**:

Đổi máy game bất kỳ như: PlayStation 1, PlayStation 2, PSP, GameCube, Game Boy, Nintendo DS Hoặc Xbox360 bị lỗi đèn đỏ, máy còn chạy tốt hoặc hư hỏng hoàn toàn không sử dụng, **sẽ được đổi máy Xbox360 Jasper Mới 100% với giá ưu đãi đặc biệt**

4.999.999 đ

Yêu cầu: máy đem đổi phải còn nguyên vẹn bên ngoài, phải có phụ kiện như tay bấm, dây điện & nguồn kèm theo.
Lưu ý: Số lượng máy trong chương trình khuyến mãi có hạn vì vậy chương trình có thể hết trước ngày quảng cáo.



PLAYSTATION 3
80GB Phiên Bản Mới
+ Game Winning Eleven 2009
Mua trọn bộ giá cực tốt

Đặc biệt luôn có giá ưu đãi dành cho các hộ kinh doanh muốn mở phòng Game.

Tư vấn & Cung cấp cho các hộ kinh doanh mở phòng game PS3, XBox360
Có mô hình kinh doanh mẫu và kế hoạch kinh doanh có lái chi tiết rõ ràng.

TẶNG 3GAME

WII
Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG 3GAME

PLAYSTATION 2

PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất
+ Game UMD
TẶNG THẺ NHỚ 1GB

TẶNG 3GAME

XBOX360
Arcade
HDMI Port

TẶNG 40GAME

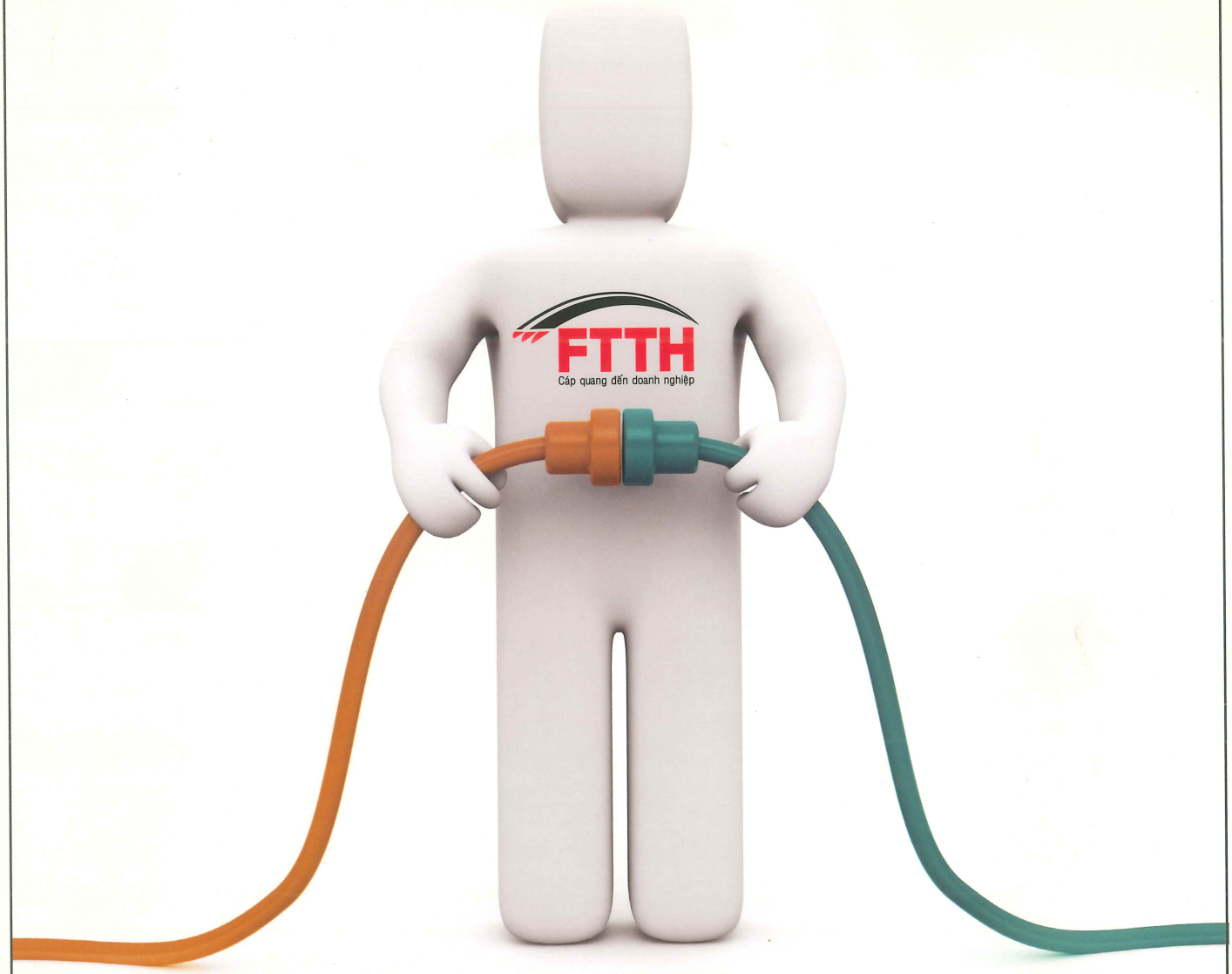
Mua trọn bộ
DSi + Acekard 2i

TẶNG 40GAME

Mua trọn bộ
DSi Lite + R4

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur – P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 – 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn



INTERNET CÁP QUANG
Siêu tốc
mới của Viettel

Giải pháp truy nhập Internet tốc độ cao dành cho doanh nghiệp:

- Triển khai bằng cáp quang: chất lượng ổn định, bảo mật cao.
- Tốc độ đường truyền cực nhanh, băng thông lớn.
- Dịch vụ hỗ trợ IP tĩnh và băng thông đối xứng cho phép triển khai nhiều ứng dụng.
- Mỗi đường truyền có 1 nhân viên giám sát từ xa 24/7. Xử lý sự cố tối đa 3h.

Với lợi thế cơ sở hạ tầng cáp quang đáp ứng triển khai dịch vụ trên 63 tỉnh, thành phố, Viettel tự hào sẽ mang lại cho Quý khách hàng một dịch vụ mới xứng tầm với nhu cầu và đẳng cấp của doanh nghiệp.

VIETTEL
Hãy nói theo cách của bạn

Hotline: **(04-08) 6.288.0.288**

GIGABYTE™

10%-30% Khả năng ép xung

10%-30% Thất thoát điện năng

5%-10% Nhiệt độ GPU

Siêu bền, Siêu mát

Linh kiện tốt tạo nên card đồ họa tốt

GV-N250OC-1GI

- Powered by NVIDIA GeForce GTS 250 GPU
- Zalman thermal technology
- GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
- NVIDIA SLI / PureVideo® HD / PhysX™ / CUDA™
- PCI Express 2.0 and 128 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB/ 256 bit GDDR3 memory
- Features Dual-link DVI-I/ D-sub / HDMI
- Support HDCP copy protection

GV-N98TOC-1GI

- Powered by NVIDIA GeForce 9800 GT GPU
- GIGABYTE Ultra Durable VGA technology
- NVIDIA SLI / PureVideo® HD / PhysX™ / CUDA™
- PCI Express 2.0 and 112 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB/ 256 bit GDDR3 memory
- Features Dual-link DVI-I/ D-sub / HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 39252549	**QUI NHON:**		Toshiba	050 3857585
Nguyên Hoàng	08 39203404	Thiên Phúc	08 39255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Thiên Long	08 39255551	Bảo Châu	056 3828199	TGN	073 3885885
Thành Nhân	08 39250259	Lê Phụng	08 39290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 39255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tín Hưng	058 3825081	Á Châu	071 3832022
Hợp Nhất	08 39252367	Vitico	0511 3871838	Tin Học Nha Trang	058 3810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 3832875
Nova	08 39253863	GCC Đà Nẵng	0511 3653060	Sao Kim Nha Trang	058 3510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 39250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiêu	079 3821997
Hoàn Long	08 39250898	MHQ	055 3825894	Quang Anh	050 3815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.